CLUB Nintendo®

Año 5 No.6
Precio $12.00 M.N.

TIPS DE:
DOOM
TETRIS BLAST
EARTHWORM JIM 2

CONOCE A:
LOBO (SNES)
FIFA 96 (GB)
PREHISTORIK MAN (GB)

ARCADIAS:
ART OF FIGHTING 3

MAS INFORMACION DE
SUPER MARIO 64
PILOTWINGS 64
SHADOWS OF THE EMPIRE
PARA EL NINTENDO 64

STREET FIGHTER ZERO 2

INCLUYE EL COMIC
STREET FIGHTER II

0 10722 85658 8 06

"Mami, mira todo lo nuevo que tiene mi Choco Milk"
VITAMINA B1, B2, B6, B12, B5, A, D, E
VITAMINA C
FOSFORO
NUTRI-HIERRO
MAGNESIO
ZINC
YODO
NUEVO MAS NUTRITIVO QUE NUNCA
Choco Milk
NUTRI-HIERRO
Mami, no queremos ningún otro, queremos
Nuevo
Choco Milk®
¡Nos Encanta su Sabor!

Editorial

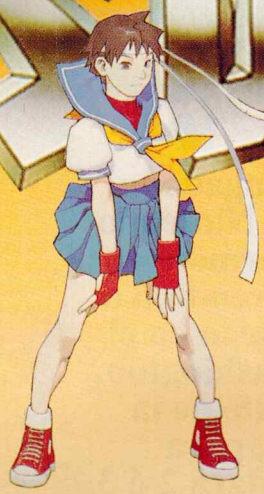
La suerte no estuvo este mes a favor de los videojugadores mexicanos. Se había logrado una negociación con Nintendo de España para traer a nuestro país Secret of Evermore en español que, por cuestiones legales, tenía que ser vendido a través de Square Soft de Estados Unidos el cual justo en el peor momento cerró su sucursal de Redmond, Washington. Tuvimos que esperar al E3 para hablar con la gente de la nueva oficina que se acaba de abrir en California, para reactivar la negociación pero de todas formas tardará 2 ó 3 meses más.

Nos han preguntado por qué España sí traduce sus juegos y México no, pero es que ellos por tener sistema PAL y una gran lejanía con Estados Unidos no tienen problemas de fayuca y el mercado legal es muy importante; en cambio en nuestro país y muchos otros de latinoamérica tanto la fayuca como la piratería han hecho parecer ante los ojos de Nintendo y sus licenciatarios que nuestro mercado es mucho menos importante de lo que realmente es.

No perdemos la esperanza de que pronto se den cuenta y que poco a poco se hagan producciones especiales en español y ¿por qué no? que después todos los videojuegos tengan su opción en español.

En nuestros próximos números te informaremos qué pasó con la versión en español del excelente RPG Secret of Evermore, mientras tanto cruza los dedos (al menos cuando no estés jugando).

SUMARIO



DR. MARIO ► 03
TIPS DE:
DOOM ► 07
NUESTRA PORTADA:
STREET FIGHTER ZERO 2 ► 14
INFORMACION SUPERNESESARIA:
LOBO ► 28
MARIADOS:
MAXIMUM CARNAGE ► 31
LOS RETOS DE MARIO ► 35
S.O.S.:
TETRIS BLAST ► 36
SHAQ FU ► 52
PREHISTORIK MAN/ EQUINOX ► 56
EARTHWORM JIM 2 ► 60, 62, 72
WARLOCK/ TRUE LIES ► 61
NINJA GAIDEN TRILOGY ► 63
DKC 2/ TOY STORY ► 73
ARCADIAS:
ART OF FIGHTING 3 ► 38
MORTAL KOMBAT 3 KLUB ► 45
FINALES:
MORTAL KOMBAT 3 ► 48
GAME VISTAZO A:
PREHISTORIK MAN ► 53
FIFA 96 ► 74
EXTRA ► 69
LOS GRANDES DE NINTENDO ► 78
RETO MARIO'S PICROSS ► 79
RESET ► 80
COMIC STREET FIGHTER II ► 81

Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V #6 Junio 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruíz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocío Campo,
María Elena Domínguez,
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(C) COPYRIGHT 1996 CLUB NINTENDO Año 5 #6, Revista mensual, Junio de 1996, Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

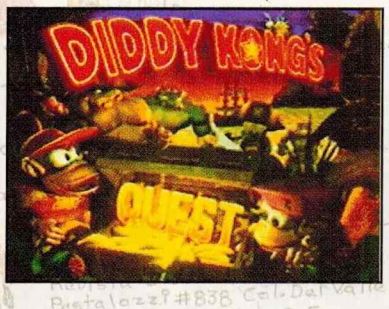
(c) 1996 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

Dr. MARIO®

La súper serie de Dragon Ball se está repitiendo por segunda vez consecutiva SIN SABER ALGUN FINAL o DESTINO DE LOS PERSONAJES. Esto es imperdonable. Ya antes lo hicieron con Super Campeones y ahora con esta serie te dejan peor. Estoy seguro que a muchos lectores más, les gustaría saber el final de la serie animada. Quisiera saber si este juego llegará a América

¿Por qué cambiaron el título de Diddy Kong's Quest a Diddy's Kong Quest?



ARTURO García Méndez
México, D.F.

Tuvimos que recurrir a nuestra experta en Dragon Ball, Brenda Nava y nos comenta que en el final, Goku se enfrenta por última vez (¿será?) en el Torneo de Artes Marciales. Si conoces a todos los personajes entenderás esto mejor: Goku tiene una nieta de su primer hijo; Bulma tiene 2 hijos y todos están ya muy cambiados; Nam, el hindú que peleó en uno de los torneos, tiene un hijo que pelea contra Goku, quien sorprendido de su poder, decide entrenarlo para mantener la paz en la tierra. Esto sucede después de 10 años de que Goku derrota a uno de sus más fuertes enemigos llamado Majin Boo y llegan 10 años de paz. Al finalizar Dragon Ball Z, las aventuras continúan en Dragon Ball GT (las cuales iniciaron en febrero de este año en Japón). Goku ahora es acompañado de su nieta Pan y de los hijos de Bulma (Trunks y Begita).

Por otro lado y para no meternos en cuestiones gramaticales, sólo te comentaremos que el primer nombre significa "El reto de Diddy Kong" y el segundo algo así como "el gigantesco reto de Diddy" pero también en un juego de palabras uniendo Kongquest, suena como conquest (conquista) lo cual significaría además "la conquista de Diddy". Incluso todas las revistas norteamericanas al ser avisadas telefónicamente de este cambio, cometieron el error de ponerlo como "Diddy's Conquest".

◆

En ocasiones publican fotos engañosas como cuando publicaron el artículo de cómo trabajan en la revista y en una foto del fondo se alcanzaba a ver una T.V. con SSF2 cuando apenas salía en arcadia y era imposible tenerlo en formato casero o cuando analizaron MKII de GB y pusieron fotos de lo que parecía ser una película y como ustedes han dicho "pocas cosas son por coincidencia", esas fotos las publican para que los lectores, al no saber de qué se tratan, escriban preguntando y ustedes, al tener de antemano una respuesta, aseguran un espacio en la próxima sección de Dr. Mario ¿qué tal si en lugar de esto, mejor explican en una nota sencilla lo referente a la información que pueda ser engañosa y aprovechan mejor el espacio del DOC?

Su lector y amigo.

ЗНАТНД
Guadalajara, Jal.

Antes que nada recuerda que hacemos una revista interactiva, donde la parte más importante son las cartas de lectores como tú. Hay muchas cosas que hemos hecho y que no las decimos porque no queremos sonar presuntuosos (o mejor dicho presumidos) ya que sólo lo hacemos porque nos gusta poner más creatividad y más ganas a todo lo que hacemos. Por ejemplo sólo 3 lectores se dieron cuenta de que la información del N64 está en la página 64. Todos nuestros cursos Nintensivos iniciaban con la letra del título que analizábamos, el fondo del editorial cambia de acuerdo a la portada y muchas cosas más.

Sabemos que nuestros lectores son muy observadores, pero nunca hemos publicado una foto engañosa. Una de nuestras políticas editoriales es nunca incluir fotos de los juegos que hayan sido retocadas con excepción de los mapas. Incluso la carta anterior de Diddy's Kong Quest, nosotros no lo hicimos con la intención de que nos preguntaran, pero siempre hay alguien que lo ve con más detalle.

◆

¿Van a editar especiales de 3 números de todas sus revistas?
Si es así, avisen la fecha de salida.
Uno de tantos lectores que no pelea por su número de lector.

Eynar Carrillo Flores.
Puebla, Pue.

Nos han pedido mucho números atrasados y ya estamos armando especiales con los números más solicitados. A través de la revista te irás enterando de cuál será el siguiente, pero pídele a tu voceador que te lo aparte pues no son muchos los que saldrán a la venta. Checa además el anuncio de números atrasados que está en la pag. 57 de esta revista.

◆

¿Cuál es el teléfono de la revista?
¿Qué dice Cranky a Diddy en Diddy's Kong Quest después de "The End". Es algo como una clave pero no le entiendo porque no domino el inglés.
Su amigo lector # 1997

GABRIEL
México, D.F.

Este es nuestro teléfono.

Disculpa que no te propocionemos el número telefónico, pero no estamos capacitados para responder tantas preguntas que podrían llegar.
Respecto a lo que dice Cranky es la clave para el Sound Test y el Cheat Mode (los cuales ya publicamos). Cuando estás en la pantalla de Cheat Mode debes poner claves usando los botones A, B, X, Y, R, L; si descubres alguna clave, mándala cuanto antes para publicarla. Nosotros ya estamos buscándolas.

◆

Cada vez que publiquen un artículo, al final pongan el nombre de quién lo escribió para saber cómo es su forma de ser y de pensar para que no sólo ustedes nos pregunten cómo somos los lectores, sino también nosotros sepamos cómo son ustedes.
Su amigo de siempre.

Miguel Villasuso
Mérida, Yuc.

Es muy buena idea, sin embargo siempre hemos manejado la revista como un equipo. Eso ha sido una diferencia sobre las demás revistas, que Club Nintendo tiene un estilo que parece ser escrito por una sola persona. De cualquier forma lo vamos a considerar.

◆

Ustedes han dicho que un verdadero amigo te dice tus errores para que los superes y no para hacerte sentir menos. A nuestro parecer ustedes tienen el error al trabajar el tema de "Nuestra portada" ya que la mayoría de las veces abarcan una o dos páginas pero otras demasiadas (17 con KI y 11 con DKC) y en otras casi nada (Night Warriors y Mario RPG). Creemos que debe existir una medida estándar y si quieren abundar que sea en otras secciones o si no cuentan con suficiente información lo vean en Información Supernesesaria.
Los Reyes del Nintendo.

MIGUEL ANGEL Y ANDRES ESPINOSA DURAN
Puebla, Pue.

Cuando salen excelentes juegos como KI o DKC, creemos que debemos darles la portada y varias páginas y no queremos hablar en una revista 2 veces del mismo juego. Otras ocasiones, como Mario RPG, se retrasó el título cuando ya teníamos lista la portada y tuvimos que aguantar la información. Obviamente queremos que nuestra portada sea de los mejores juegos, por eso siempre queremos que sea el mejor título que saldrá el mes siguiente, así incluimos un avance en la sección y el mes que sale le damos una mejor revisada.

◆

Existe una ensambladora de Nintendo en México ¿esto nos beneficia en algo? Como por ejemplo, el precio final de los productos.

México, D.F.

Nintendo realizó una gran inversión para montar esta planta y asegurar así a futuro mantener bajos sus precios, pero los precios en México siempre estarán ligados a los precios en Estados Unidos de Norteamérica, por lo cual no bajarán. Lo único que podría reducirlos sería que el mercado legal creciera sobre el mercado de fayuca, el único beneficio actualmente de esta planta es la creación de fuentes de trabajo en nuestro país.

◆

¿Shigeru Miyamoto se inspiró en sus iniciales (S.M) para crear a Super Mario?

Rosanda Guerra Adrian Maurido
México, D.F.

SeguraMente. Te prometemos que si nos lo encontramos en el E3 este mes, le preguntaremos.

"Aunque no se le ve la cara, aquí tenemos a Shigeru Miyamoto presumiéndonos unas jugadas de Super Mario RPG"

◆

¿Street Fighter Zero salió o saldrá para SNES? porque en la revista Año 4 # 12 pág. 60 en algunas fotos aparece INSERT COIN y en otras PRESS START.

Jonathan Lopez L.
Marquelia, Guerrero

Hace casi un año muchos medios dijeron que CAPCOM ya no produciría juegos para SNES y vemos que, afortunadamente, se equivocaron. Es probable que ya se dedique más a otros sistemas pero todavía vienen algunos juegos para SNES entre los que casi seguro está este súper juego. Entérate en los próximos números qué viene de Capcom.

◆

En el número de Febrero dicen que hay rumores de que se está haciendo un Drive de/para lectura de discos magnéticos. Yo pienso que es un Disco Optico Regrabable (EDOD: Erasable Digital Optical Disk), o también podría tratarse de los llamados Magneto-Opticos o WMRA (Write Many, Read Always). Según lo que investigué hay de dos tamaños: de 5 1/4" y de 3 1/2". El de 3 1/2" puede almacenar 600 Megabytes y es mucho mas rápido que el CD-ROM además de que se puede escribir y borrar en ellos hasta 10,000,000 de veces. Yo pienso que el Disk Drive del N64 podría ser algo como esto, ya que dicen que será algo superior. Ustedes ¿Qué piensan?

RICARDO QUIROZ CORONEL
Edo. de México

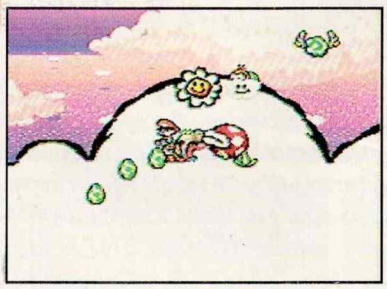
Bueno, pues lo que pensamos es que estás en lo cierto. De acuerdo a fuentes de Nintendo el Disk-Drive estará basado en la tecnología del Disco óptico. Según se sabe Nintendo adoptaría el formato de 3 1/2", mejor conocido entre los cuates como "Zip". La capacidad de estos discos va de 65 a 230 Megabytes (los de 5 1/4" son los que pueden almacenar 600 o más Mbs.). Como bien dijiste estos discos son más rápidos que los CD-Roms y son regrabables y "baratos". Otros datos que te podemos dar es que estos sistemas tienen una velocidad de transferencia de datos de 1 a 5 MB por segundo y un tiempo de búsqueda de dato de 35-150 ms (milisegundos). Además de esto, se supone que el DD tendrá otras funciones especiales como compresión JPEG para las imágenes (igual que el N64) y posible expansión a 2 MB de ram. Aunque tal vez a muchos estos datos no les digan mucho, la posibilidad de grabar en un disco/juego es excepcional, por ejemplo: podrás modificar algunos juegos y obtener los llamados "updates" de juegos con lo que seguramente un juego tendrá mucho mayor vida. O ya entrados en gastos, ¿Te podrías imaginar que el DD y los cartuchos se pudieran usar al mismo tiempo?, podrías obtener nuevas pistas para el juego de Mario Kart R, o nuevos mundos para Mario 64, o nuevos escenarios para Pilotwings 64, o...

(ESCRIBE EN ESTE ESPACIO LO QUE SE TE OCURRA)

◆

¿Cómo explican que Yoshi sea de género masculino y ponga huevos en Yoshi's Island?
Su lector No.

Julio César Gracia Benavides
San Nicolás de los Garza,
Nuevo León



Esa sí que fue una pregunta embarazosa. En inglés no hay, como en español, género para decir "el Yoshi" o "la Yoshi", simplemente es "The Yoshi". Ya tenemos otra pregunta para Shigeru Miyamoto.

◆

¿Por qué salió el rumor hace tiempo de que Capcom ya no iba a programar para SNES? ¿Quién se cree para que nos prive a los propietarios del SNES de sus excelentes juegos? ¿Cómo estuvo el acuerdo con BANDAI para traer sus juegos a Latinoamérica?
Su lector 267, 345, 981

Carlos Arturo Chico Luis
Puebla, Puebla

Todas las compañías deben basar su producción de acuerdo a lo que pide el mercado. Hemos hablado con licenciatarios que aseguran, de acuerdo a los estudios realizados, que los videojugadores comprarán muchos menos títulos de SNES al salir el N64. El mercado legal de latinoamérica es realmente muy chico y no es tan interesante para algunos licenciatarios. (Ellos no se dan cuenta ni consideran el mercado de fayuca).
Por otra parte te podemos decir que gracias a que Itochu y Game Latin han unido sus esfuerzos, se han logrado negociaciones como la de Bandai, Konami y esperamos que pronto vengan muchas más.

◆

¿Cuál es el nombre completo de Vega? ¿Saldrá Street Fighter The Movie para el Nintendo 64? Se despide de su fanática # No sé, somos muchas.

CDZ III
Monterrey, Nuevo León

No se sabe mucho de Vega (recuerda que originalmente Vega, en Japón es a quien nosotros conocemos como M. Bison, asesino del padre de Chun Li)
El juego de Street Fighter The Movie fue programado en Estados Unidos y la verdad no les quedó bien; es, seguramente, el peor de la serie, así que te podemos decir que no estará en el N64 ni siquiera en versión exclusiva.

◆

No cabe duda, Nintendo es un enorme monstruo en la industria del videojuego. Ha lanzado juegos excelentes para el GB, VB, NES y en especial para el sistema de 16 bit, SNES, esto nadie lo puede negar.

¿Donkey Kong Country? ¿Quién dijo que estaba muerta la industria de 16 bit hace un año? Nintendo le calló la boca a la competencia. Tan solo la gran "N" estaba dando muestras de lo que se avecinaba con el NU64 (Ahora Nintendo 64) Pero... eso pasó hace un año.

La queja reside en que Nintendo quiere lograr lo imposible con una máquina de 16 bit, ¡hey!, dirán ustedes, pero tan solo déjenme seguir. El SNES es una excelente máquina, sí, nadie lo discute, pero este sistema no se puede comparar con una unidad CD de 32 bit.

Cierto, cierto... Nintendo es bueno no en un 100% pero quizá sí en un 60%, Nintendo es capaz de llegar a la cúspide pero también es factible que pueda caer si no se actualiza.

Que la industria se rige por hits y no por bit, sí, pero también es cierto que una máquina no puede brindar más de lo establecido por sus creadores, excepto, si se le incluye alguna unidad de información alterna.

Hay que pensarlo, no podemos pedirle al SNES, que supere juegos de 32 bit y ni mucho menos a uno futuro de 64 bit.

Que ahí está KI, sí es un buen juego, pero no es magnífico: la rotación en los stages, el zoom-out, el cambio de perspectiva, colores, sonidos, en fin los detalles, hay que darnos cuenta de que no es lo mismo. Ustedes han dicho que son detalles meramente estéticos, sí, correcto, pero son detalles que hacen del juego algo especial, algo padre, algo que si quizá se hubiera reservado para el 64 bit, hubiésemos podido lanzar un suspiro de satisfacción. Ahora está aquí KI2 (arcadia) ojalá permanezca ahí, por el bien del juego y por el bien de Nintendo.

Ahora... Diddy's Kong Quest, la opinión es la misma, es un juego que trata de forzar a la máquina para darse a conocer como la octava maravilla.

El primer DKC, fue bueno, estupendo... pero el regreso de los simios de oro no fue tan brillante. Como dijo Nick Jones... las gráficas están... acartonadas y ojo: aquí no se trata de que cada quien defienda los suyo, sino lo mejor y en este caso de DKC 2 a Earthworm Jim 2, éste último se lleva las palmas.

La tecnología ACM es deslumbrante, maravillosa, pero sólo lo es para mostrar detalles totalmente estéticos, pues esta tecnología no logra una animación buena. Esto, es lo que se busca en un sistema superior, la animación.

Miren, hay que ponerse a pensar, valorar y no dejarnos llevar por nuestros instintos, hay que echar sesos, hay que sacar a relucir el contenido de nuestra bóveda craneana, utilizar las neuronas, la psiqué... el intelecto para pensar, evaluar y escoger lo que simplemente es lo mejor.

Eso es todo y sepan que los considero como mis mejores amigos, aunque sea de lejitos...

Adriel Alejandro León Loria.

Campeche, Camp.

En esta sección hemos incluido colaboraciones de los lectores y en esta ocasión se nos hizo interesante incluir tu carta. Sólo nos gustaría decir que juegos como KI en SNES dan muchas horas de diversión y eso creemos que es muy importante, además de que no hubo necesidad de invertir en otro equipo más costoso.

RICARDO QUIROZ CORONEL

Edo. de México

¿Por qué el juego de Sailor Moon salió en Japón hace mucho y aquí no? Me refiero a que allá salió en marzo de 1995 (CN Año 4 # 5)

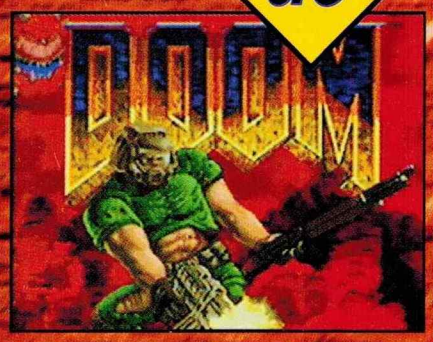
Puebla, Pue.

Si hubiera llegado en marzo de 1995, nadie lo hubiera conocido. Actualmente la caricatura está transmitiéndose en México y empieza a despertar interés. Si logra interesar a los videojugadores, es muy probable que el Sr. Kikuchi negocie con Bandai para traerlo a nuestro país.

Al escribir recuerda incluir todos tus datos, que nos permitirá tener un mejor control de las cartas que recibimos NOMBRE completo empezando por apellidos, SEUDONIMO si no quieres incluir tu nombre, LUGAR de nacimiento y TELEFONO si lo tienes y FECHA y lugar en que escribes

TIPS de DOOM

Bien, este mes comenzaremos a darte la localización de todos los cuartos secretos de este juego, así como la de los niveles especiales. En este número te diremos los del episodio "Knee Deep in the Dead" y para el siguiente los otros dos, así que pasemos a lo importante.



Haces movimientos laterales

L R

Mueves al Sargento Joe

Activa puertas y abres pasajes secretos

Cambias de arma

X

A

Y

B

Disparas tus armas

SELECT

START

Activas el Auto-Map

Pausa/pantalla de opciones

Si lo mantienes presionado el personaje corre

Así están indicadas las tarjetas en los mapas

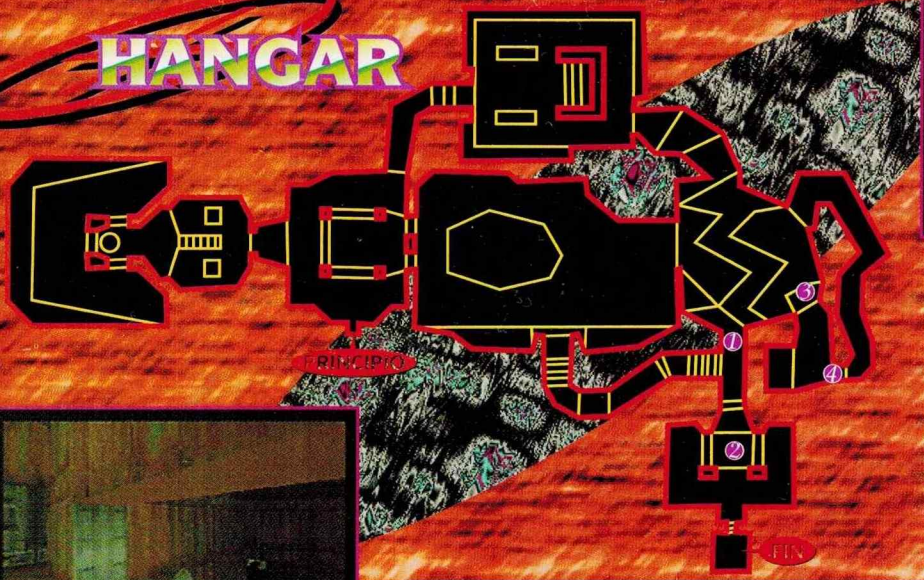
Tarjeta Roja

Tarjeta Amarilla

Tarjeta Azul

KNEE DEEP IN THE DEAD

HANGAR



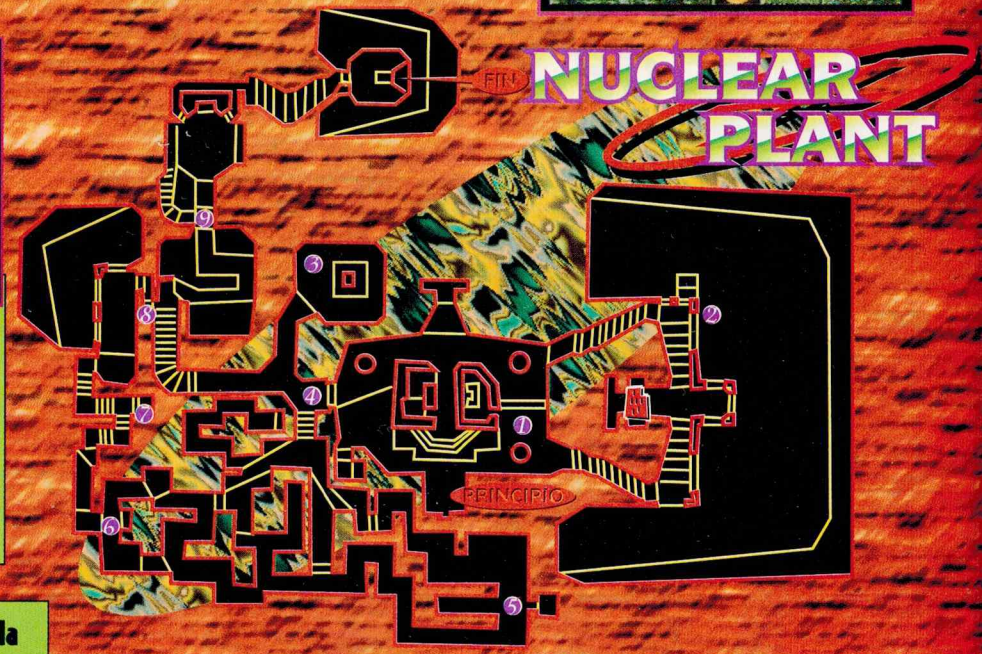
Cuando entres a este cuarto (2) elimina a los enemigos y regrésate al cuarto por el pasillo (3), verás que una pared que anteriormente estaba ahí ha desaparecido y podrás entrar y tomar armas y energía.

Una vez que llegues al punto (1) deberás buscar en la pared de la derecha para encontrar un pasadizo que te llevará a un patio donde está una piscina radioactiva con una "Mega armor" adentro.

En ese mismo cuarto regrésate más o menos por donde indica la primer foto, si quitas la música podrás oir un ruido, entonces corre al punto señalado en el mapa con el número (4) para alcanzar un elevador que te llevará a un sitio en el que hallarás Armor Points.

Al comenzar este nivel busca en la pared marcada con el número (1), ahí encontrarás un cuarto con un switch, actívalo y al llegar al punto (2) verás una puerta que te permitirá tomar un "Supercharge" y la "Chaingun".

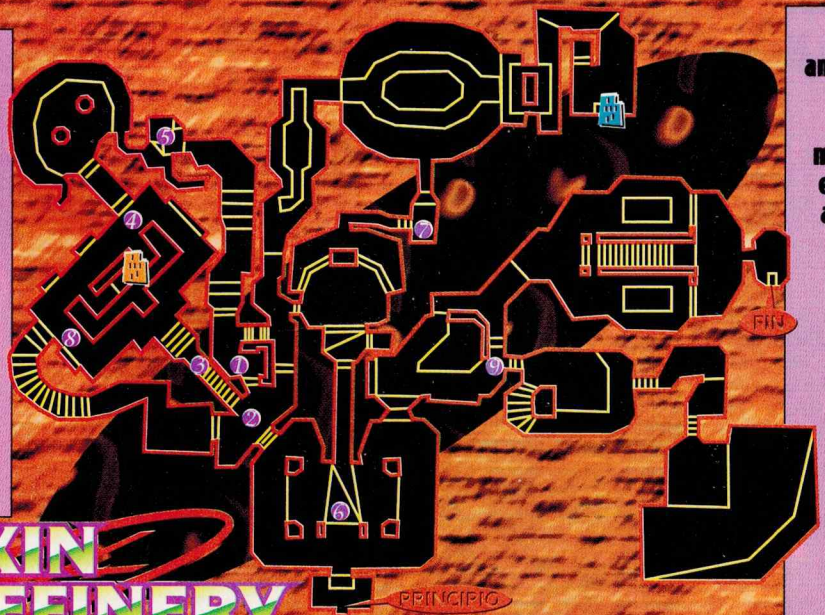
Al llegar al punto (3) deberás ir hacia el pilar que está en medio de la piscina radioactiva, detrás de él habrá un Switch que al activarlo abrirá la puerta marcada en el punto (4), ahora entra por ahí.



Al llegar al punto (5) acércate a la pared y trata de abrirla, ahí encontrarás un cuarto secreto con un Backpack.

También busca en la pared que está señalada con el número (6), ahí hallarás una puerta que te llevará a un cuarto en el que encuentras la "Chainsaw".

Al activar el Switch que se encuentra en el punto (1) se abrirá la puerta que está en el punto (2), esto te permitirá entrar a un cuarto en el que hay bastantes cosas interesantes que a continuación detallaremos.



TOXIN REFINERY

En el cuarto de la llave amarilla está la entrada a un cuarto secreto, pero primero te recomendamos eliminar a todos los enemigos que están ahí; ahora regrésate a donde está el punto (3), de repente escucharás que se abre una puerta (quita la música para oir mejor) y entonces corre rápidamente al punto (4), ahí habrá un elevador que te subirá a un sitio que deberás abrir con el botón A, en ese sitio encontrarás el "Missile Launcher".

Por cierto, en la pared que está marcada con el número (7) encontrarás un pequeño cuarto con Bonus Armor.
Si entras en este sitio (8) encuentras energía y balas.
En este punto (9) checa muy bien la pared de la izquierda, así llegarás a un sitio con energía, pero ábrelo antes de que llegues al elevador que está al final del pasillo, después puedes regresarte por el elevador, por el que se supone tenías que bajar para agarrar la energía (en niveles fáciles).

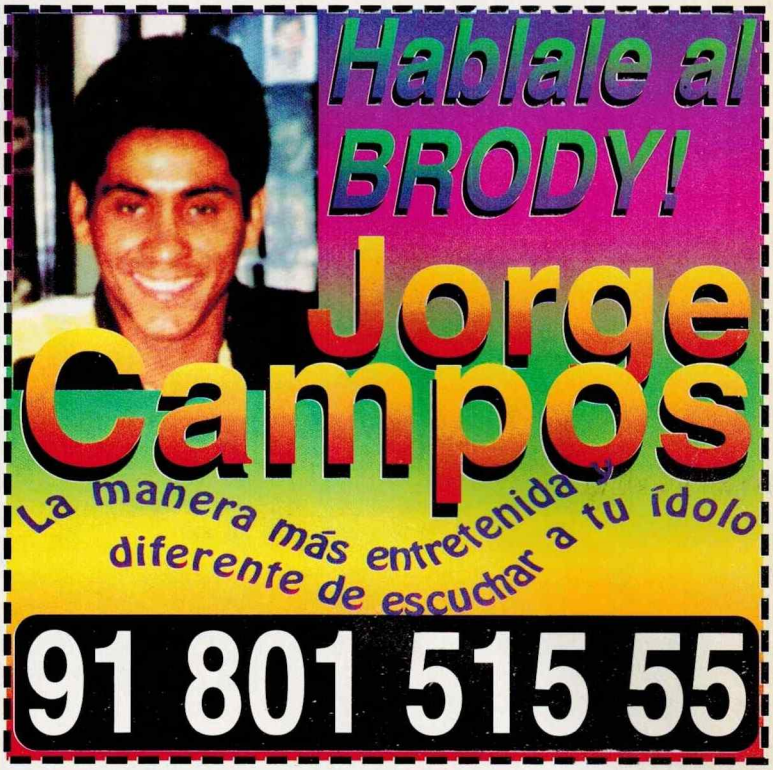
Dentro del cuarto con líquido radioactivo vas a encontrar un Switch y junto a él hay una puerta oculta (5), si activas este Switch aparecerá un puente en la piscina de líquido radioactivo que está al principio (6), si te vas por este puente llegarás a un Switch fuertemente resguardado (7) el cual te lleva a la escena secreta "Military Base".

En el cuarto de la llave amarilla hay otro pasadizo secreto, en cuanto entres al primer cuarto secreto que mencionamos (4) oirás que se abre otra puerta, entonces sal de este cuarto y corre rápidamente hacia la derecha para llegar a una entrada que está en el punto (8).

Checa dónde está el punto (9), por ahí encontrarás la entrada a un cuarto secreto con muchas armas e Items, si llevas la llave amarilla encuentras todavía más cosas.

También encontrarás cosas ocultas si entras a la puerta de la derecha donde hay líquido radioactivo.

BIGO las 24 hrs.



$ 4/min.del D.F. NO SE COBRA LARGA DISTANCIA.
El servicio de Jorge Campos tiene un costo de $5.min.
¿Dudas? BiGo 224 1243

NIVEL ESPECIAL MILITARY BASE

Para evitarte problemas elimina a los Imps que están en esta barrera (1) con misiles.

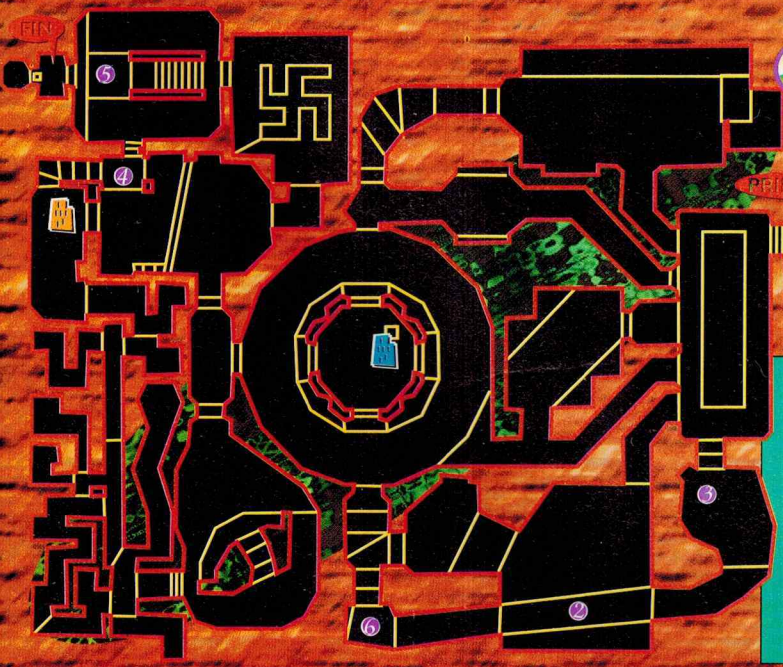
Una vez que llegues a este switch y lo actives (2) bajará la pared donde está la llave azul, en este caso te recomendamos ubicarte más o menos donde está el punto (3) y desde ahí ataca a los Goblins con misiles o con la "Chaingun" para evitarte muchos problemas. Al activar el Switch también se abre el pasaje marcado con (4).

Para activar los pasajes marcados con el número (5) sólo párate cerca de ellos, aquí hay muchas armas e Items, pero si no tienes cuidado, podrías perder mucha energía al intentar tomarlos.

Checa la pared marcada con el número (6), por ahí encontrarás un cuarto secreto con algunas armas e Items. Para tomarlos entra rápido para que baje el elevador del punto (9), una vez arriba presiona el botón de correr (el B) y avanza rápidamente hacia los otros pilares, si lo haces bien tu personaje dará pequeños saltos para llegar a los Items.

Para activar el puente que te lleva a la salida, debes llegar rápidamente al punto (7) porque si no te dañará el líquido radioactivo. Ahí encontrarás un switch que hará que aparezca el puente, también al entrar al área de la luz oirás que se abre una puerta, que en este caso es la que está en el punto (8) la cual es para salir de ahí, esto tendrás que hacerlo rápido porque sólo permanece abierta por algunos segundos. Si estás en una dificultad no muy elevada ocasionalmente aparecen ahí 3 Imps; te recomendamos no prestarles atención y huir.

COMMAND CONTROL



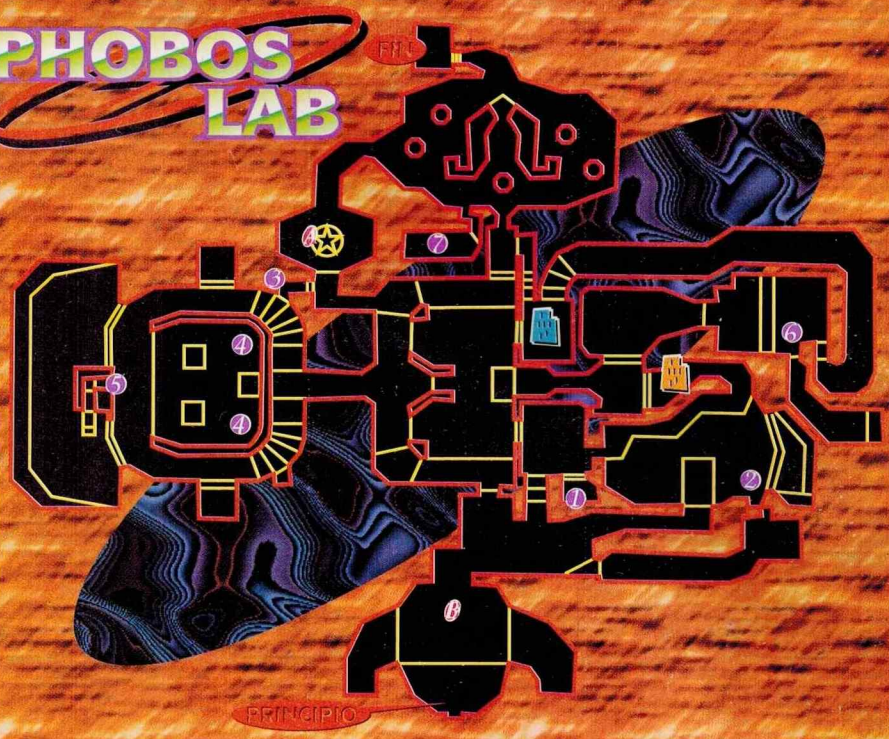
Al principio del nivel hay un cuarto oculto con diversos items, sólo checa la pared que está en el punto (1).

Cuando llegues al punto marcado con el número (2) verás un canal con líquido radioactivo, déjate caer en él y corre rápidamente a donde está el punto (3), ahí hay algunos items, armas y un "Supercharge" pero para tomarlo debes activar el Switch que se ve e inmediatamente subir al elevador que está al lado (ponte enfrente del switch pero sin meterte en el cuadrito,

Aquí deberás dejarte caer al líquido radioactivo y buscar una pared oculta cerca del punto (2), lo más recomendable en este caso, es que la busques después de que aparezca el puente para la llave amarilla pues así pierdes menos energía.

Si llegas bastante armado y con energía no podrás tomar los items que están al principio, pero acuérdate de ellos por si eres dañado más adelante.
Busca en esta pared (1) para así encontrar un cuarto secreto.

PHOBOS LAB



Una vez que llegues a esta área, busca en la pared cerca del punto (3), esto hará que baje el elevador; sube en él y al llegar arriba busca en la pared de la derecha para encontrar un cuarto secreto. Por cierto, si caminas sobre la estrella del punto (A) te mandará al punto (B).

En este punto (5) hay 3 paredes falsas. Busca bien y encontrarás el camino a un "Supercharger".

En este cuarto (7) hay un Item que te ayudará en este lugar.

En el punto (4) hay un Switch que debes activar, de lo contrario no aparecerá el puente (5) para terminar este nivel.
Como podrás ver este nivel no es nada complicado, sin embargo algunas veces al terminarlo no te da el 100% en "secrets", aunque no hay una razón exacta para saber por qué pasa esto, todo indica que también debes pasar por el punto (6) aunque ahí no haya nada.

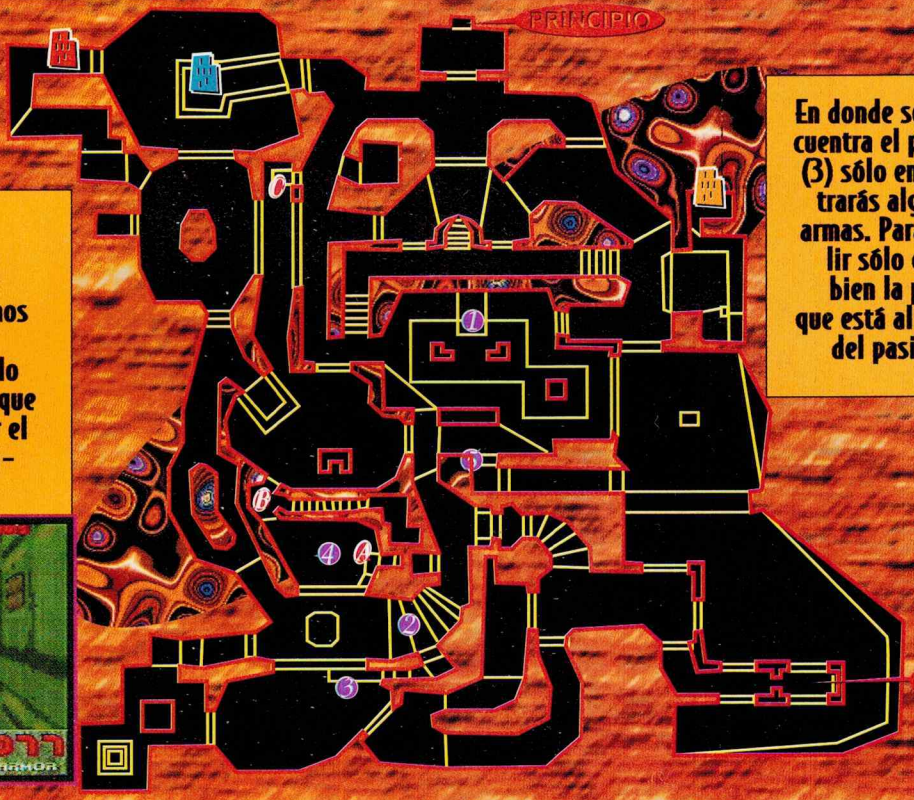
Para tomar los Items que están en los puntos (4) sube a cualquiera de los pilares que bajan cuando te paras cerca del Switch y cuando empiecen a subir, corre en dirección de los Items. Si lo haces bien el personaje dará un pequeño salto y llegará a ellos.

presiona entonces al mismo tiempo el botón A y el R), si lo pierdes ya no habrá forma de tomarlo.

Cuando llegues al cuarto que se ve en la foto (después de activar el Switch en el cuarto de los elevadores), busca en la pared marcada con el número (6) para encontrar el camino a un cuarto secreto donde encontrarás el mapa del nivel.

COMPUTER STATION

Este nivel es el más largo de todo el episodio "Knee Deep in the Dead" y también el más difícil.



En donde se encuentra el punto (3) sólo encontrarás algunas armas. Para salir sólo checa bien la pared que está al final del pasillito.

En algunos niveles de dificultad, al entrar al cuarto marcado con el número (1) habrá algunos individuos disparándote desde la parte de arriba, lo que te recomendamos es que rápidamente te subas por el elevador que está precisamente cerca del número.

PHOBOS ANOMALY

Este es el último nivel de este episodio, así que prepárate a enfrentar a un par de jefes.
Aquí sólo hay un cuarto secreto, busca cerca del punto (1) para encontrarlo.

Algunas veces todavía quedan algunos enemigos por ahí rondando, te recomendamos eliminarlos a ellos primero antes que a los jefes, estos sólo aparecen cuando juegas en los últimos niveles de dificultad.

Si estás jugando en un nivel de dificultad avanzada no te muevas cuando subas el elevador que está en el punto (2) y desde ahí elimina a los enemigos que se ven a lo lejos, esto te permitirá enfrentarte a los jefes con mayor facilidad.

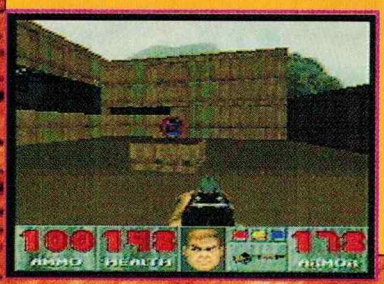
Una vez que hayas eliminado a los molestos enemigos, dirige tu ataque en contra de los "Barons of Hell". Si estás lo bastante alejado, podrás atacarlos con misiles y los destruirás más rápido. Un buen tip es que si te bajas de la base del lado derecho los jefes no te seguirán, contrario a que si lo hicieras del lado izquierdo.

Cuando llegues al punto (2) verás que el pilar que está en ese pasillo bajará, si te subes en él, comenzará a subir y entonces cuando vaya a una buena altura corre (presionando el botón B) hacia las piscinas radioactivas marcadas con los números (3) y (4).

Bien, hasta aquí llegamos por este número, en el siguiente terminaremos con todo el juego (prometido), pero por lo pronto te recomendamos vayas buscando algunas cosas por tu cuenta, a ver qué encuentras.

En la piscina del punto (4) habrá muchas cosas que hacer, lo primero es checar la pared que se señala con el punto A para encontrar el mapa general, después en el punto B te vas a encontrar un traje el cual evitará que seas dañado, activa el Switch que está frente al traje y entra rápidamente a la puerta que se abrirá para obtener armas y activar un Switch.

Después corre hacia el punto C para poder salir y obtener energía.



Si activaste el Switch del punto B encontrarás abierta la puerta del punto (5), ahí si buscas en las paredes encuentras la salida a un patio con una invisibilidad.

Envia tus Cartuchos Usados Y Cambialos por otros Títulos de tu Elección

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Virtual Boy

DESEA ADQUIRIR
LOS JUEGOS MAS NUEVOS
COMO: MARIO RPG, TOY STORY,
INTERNATIONAL SUPER STAR
SOCCER DELUXE . . . ETC.
Y NO TIENES SUFICIENTE

TE ACEPTAMOS A CUENTA
CUALQUIER TITULO DEL '95
Y SOLO ALGUNOS
DE AÑOS ANTERIORES.

ESCRIBENOS A NUESTRO CORREO ELECTRONICO
playforce@gemtel·com·mx

LOS CARTUCHOS QUE CAMBIAMOS SON SEMINUEVOS

PLAY FORCE CLUB DE VIDEOJUEGOS

TELEFONO Y FAX
91(22) 33-63-60
37-41-37
45-26-41

ESTAS LLAMADAS SON A TU COSTO

HORARIO LUNES A SABADO DE 10 A.M. A 2 P.M. Y DE 4 P.M. A 8 P.M.

¿ Cómo es el Sistema de cambio?

1.- Comunícate por teléfono para checar el precio y la existencia de los juegos.
2.- Te damos un precio por tu(s) cartucho(s) usado(s).
3.- Escoge el(os) cartucho(s) a cambiar.
4.- Descuenta el precio de tu(s) juego(s).
5.- Manda la diferencia $$$ por giro telegráfico y tus cartuchos por la mesajería que gustes.
6.- Al hacer algún trato por teléfono de cambio ó venta se dará un número de orden.¡ No mandes $ ó tus cartucho sin tener este número
7.- Con el número de orden te apartaremos los cartucho sólo 8 días hábiles.

CONDICIONES DE CAMBIO.

1.- No se aceptan juegos copias, ni juegos japoneses
2.- SOLO SE ACEPTAN CARTUCHOS QUE TENGAN SU CAJA ORIGINAL Y EN BUENAS CONDICIONES FISICAS Y DE FUNCIONAMIENTO.
3.- Devolveremos los juegos que no cumplan con las condiciones antes mencionadas, a tu costo.
4.- Si falta el instructivo se te descontarán N$10 y por la caja blanca ó el protector de plastico N$5 por cada un
5.- No hay devoluciones, crédito o cambios una vez hech la operación.

GARANTIA

1.- Todos los cartuchos usados tienen una garantía de sesenta días, a partir de la fecha de embarque.
2.- Si algún juego llegara a tener algún defecto en su funcionamiento, será cambiado por otro del mismo titul

*Si eres menor de edad consulta con un adulto.

PARA CUALQUIER COMPRA
FAVOR DE ENVIAR EL PAGO POR GIRO TELEGRAFICO DIRIGIDO A
BENEFICIARIO : PLAY FORCE CLUB DE VIDEOJUEGOS
DOMICILIO : RIO PANUCO 5120 COL. SAN MANUEL
DESTINO : PUEBLA, PUEBLA. MEXICO C.P. 7257

ENVIANOS N$25 POR GIRO POSTAL CON TU NOMBRE Y DIRECCION Y RECIBE UNA LISTA COMPLETA DE PRECIOS DE LOS JUEGOS QUE TENEMOS EN DISPOSICION
TAMBIEN VENDEMOS SISTEMAS Y JUEGOS NUEVOS. DISTRIBUIDOR DE ITOCHU DE MEXICO

NUESTRA PORTADA

STREET FIGHTER ZERO 2

Desde que salió **Street Fighter, CAPCOM** a trabajado mucho en el desarrollo de este tipo de juegos; el que revolucionó fue obviamente el **Street Fighter II** y desde entonces se han perfeccionado técnicas, creado nuevos estilos de gráficas, cuidando hasta el último detalle buscando siempre el equilibrio entre las cualidades de los personajes, y ahora para deleite de todos **CAPCOM** lanza **STREET FIGHTER ZERO 2.** Seguramente para cuando estés leyendo esto ya estará en cartelera la película de **STREET FIGHTER THE MOVIE** (sí la de animación japonesa), entonces te darás cuenta de cómo **STREET FIGHTER ZERO** tiene detalles de la peliícula, pues ahora **STREET FIGHTER ZERO 2** tiene más detalles de la película como el escenario donde pelea **Ryu** vs **Sagat** y muchos otros que veras en las fotografías.

¡ LO NUEVO !

Ahora este juego cuenta con 18 personajes, todos los de Street Fighter ZERO regresan y los tres personajes secretos M.Bison, Akuma y Dan ya los puedes seleccionar normalmente; Dhalsim y Zangief aparecen nuevamente; Gen un peleador del primer Street Fighter se une al grupo de los nuevos; Rolento un jefe de Final Fight y el más carismático de los nuevos es Sakura una chica que por primera vez aparece.

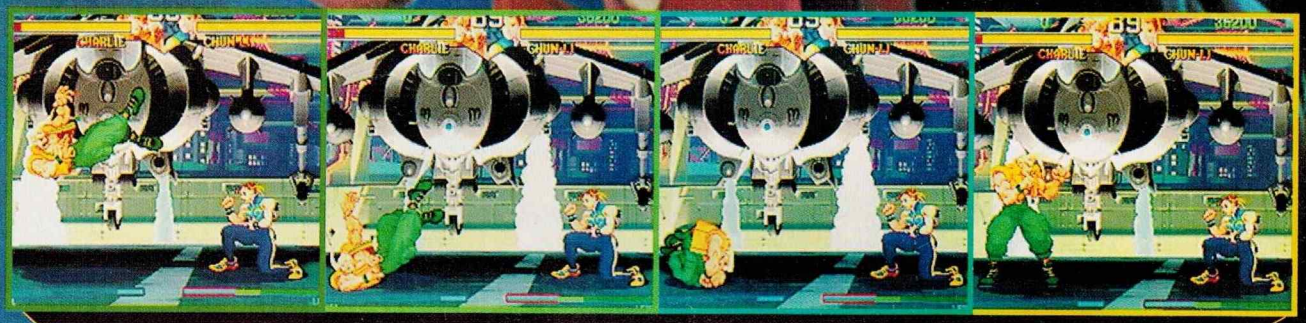
El **ZERO COUNTER** ahora lo puedes marcar con cualquier botón **G**olpe o **P**atada, esto es porque cada personaje cuenta con dos ***ZERO COUNTER*** uno para contraatacar por abajo o por arriba dependiendo del botón. Por ejemplo checa las fotos de Ryu:

←↙↓ + G

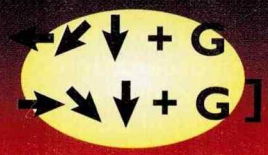
←↙↓ + P

La forma de marcar los **ZERO COUNTER** es la misma para todos los personajes.

ARCADIAS



Para recuperarte cuando te golpean ejecuta la siguiente secuencia:



Esto funcina con todos los peleadores.

SUPER COMBO CUSTOM

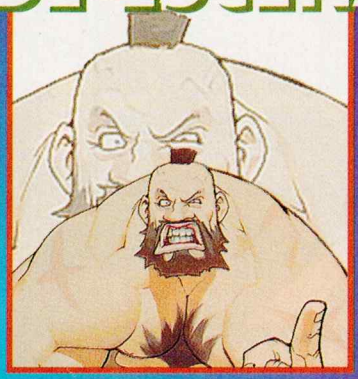
Esto es lo mejor de lo nuevo que tiene SFZ2 ya que puedes ejecutar los SUPER COMBO al marcar ciertos movimientos mientras tengas lleno cuando menos un nivel de la barra inferior ahora en SFZ2 puedes marcar los SUPER COMBO CUSTOM (o sea un super combo personalizado) con solo presionar dos botones de Golpe más uno de Patada o dos botones de Patada más uno de Golpe (o sea tres botones simultáneamente pero que no estén en línea, si no es uno de los horribles muebles con los botones en forma de pirámide).

En el momento que lo activas se obscurece la pantalla y aparece una barra de tiempo, entonces rápido puedes marcar la combinación de poderes y ataques antes de que se termine el tiempo, pero no creas que eso es todo ya que también lo puedes ejecutar en el aire, esto te abre una gama de super combos de todo tipo, lucidos , devastadores, repetitivos, trabadores, etc. Otra cualidad es que lo puedes marcar para suspender un SUPER COMBO normal.

Ysi ya lo marcaste y lo quieres suspender sólo presiona nuevamente los tres botones.

SELECCION DE ESCENA

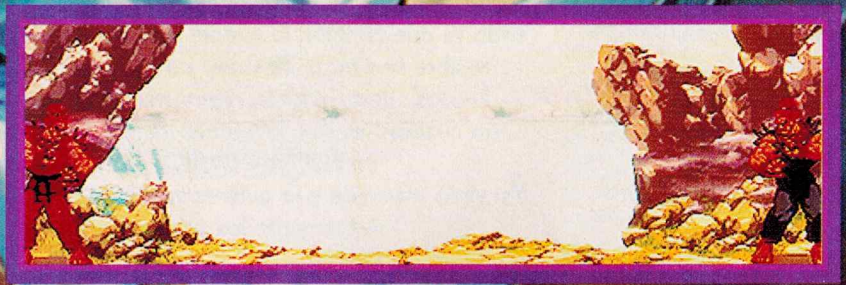
Al jugar en VS coloca el cursor en la cara del personaje del escenario donde quieres jugar, ahora mantén presionado el botón de START por 5 segundos...



..después selecciona el peleador que quieras

¡Y listo! el escenario en el que peleas tú lo seleccionaste.

Si haces este truco en la cara de M.Bison en lugar de jugar en Brasil jugarás en esta escena nueva



Algo similar pasa con la cara de Sagat ya que en lugar de jugar en Tailandia pelearás en Australia, la escena tipo la película.

Los movimientos que están en este tipo de marcos son los SUPER COMBOS NORMALES y para poder ejecutarlos es necesario que cuando menos tengas un nivel lleno de la barra de poder (de la parte inferior de la pantalla).Si tienes los tres niveles tú decides si gastas sólo uno, dos o los tres niveles al ejecutar el movimiento presionando uno, dos o los tres botones indicados.

Cuando eliminas a tu oponente con un SUPER COMBO CUSTOM la pantalla se verá así, con ligeros cambios dependiendo del nivel.

Algo similar pasa cuando terminas al oponente con un SUPER COMBO NORMAL.

G = *GOLPE*
P = *PATADA*
x 1-3 = *PUEDES MARCARLO CON UNO, DOS Y HASTA LOS TRES BOTONES*
GGG = *PRESIONAR LOS TRES BOTONES DE GOLPE SIMULTANEAMENTE*
PPP = *PRESIONAR LOS TRES BOTONES DE PATADA SIMULTANEAMENTE*
GG = *PRESIONAR DOS BOTONES DE GOLPE SIMULTANEAMENTE*
PP = *PRESIONAR DOS BOTONES DE PATADA SIMULTANEAMENTE*

[OPCIONAL]

= *GIRO DE 360°*

Y ya que estamos con estas fotos, te diremos que si logras acumular 5 SUPER COMBO FINISHER (o sea terminar con tu oponente con SUPER COMBO ya sea CUSTOM o NORMAL te retará un oponente extra).

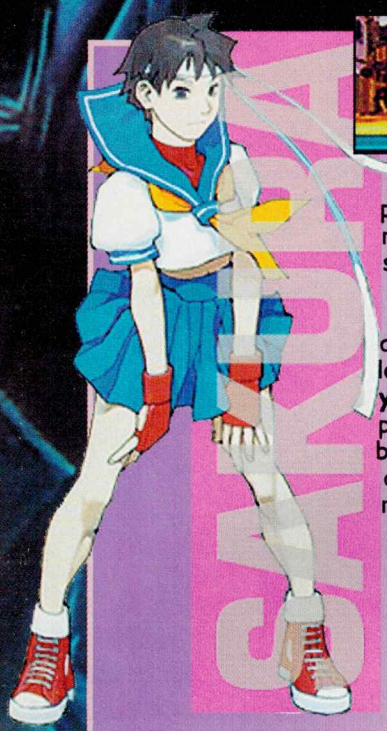
Claro que tiene su diálogo previo, y en cuanto termines con él continúas con tu juego normal.

Seguramente esto te recordó el truco de AKUMA del primer SFZ, pues aquí también sale. Para que Akuma aparezca: al final, al jefe tienes que ganar con SUPER COMBO diez veces o más antes de llegar al jefe final, pero además tienes que acumular más de un millón de puntos.

Coloca el cursor sobre la cara de Chun-Li por cinco segundos aproximadamente mientras mantienes el boton de Star presionado...

...Y después selecciona a Chun-Li para que aparezca pero con el traje original.

Así juegas con Chun-Li con el traje original y cambia la forma de marcar un poder. Pero por lo demás es lo mismo.



→↓↘ + G

Tú te preguntarás por qué le pusieron a este personaje Sakura; ella es una típica chava japonesa estudiante de preparatoria porque utiliza su blusa marinera y así pelea. Sus técnicas son el **Hadouken** (la misma de Ryu y Ken ¿por qué sera?), el **Shouuken** que es una especie de Dragon Punch pero ella corre y después se levanta con el puño, otra técnica es **Shunpukyaku** que es como la Hurricane Kick pero dependiendo del botón con qué la marques cambia su órbita. Como verás tiene un gran parecido con Ryu y Ken en la forma de jugar por lo mismo te acostumbras rápido a jugar con ella.

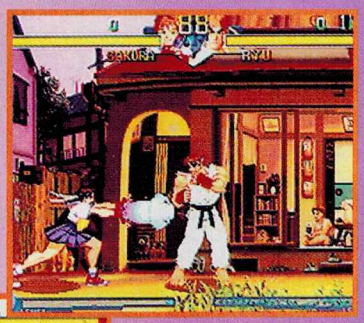
→ + **PM**edia

↓↘→ + G (presiónalo constantemente)

Mientras estés pegado al oponente

→+ **GM**edio
[←][**GF**uerte]

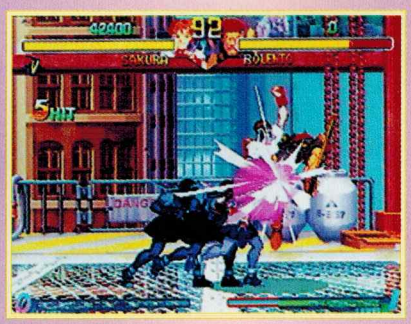
↓↘→ + G



→+ **PM**edia
[←][**PF**uerte]

↓↙← + P

↓↘→↓↘→
+ G x 1-3

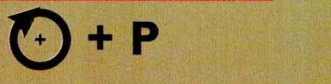


↓↘→↓↘
+ G x 1-3

↓↙←↓↙←
+ P x 1-3

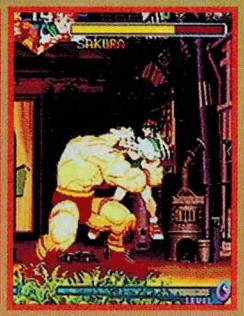
El también revive del Street Fighter 2, pero esta vez más fuerte que nunca, sus técnicas ahora son más fáciles de marcar porque la movilidad se ha mejorado y adaptado al estilo de SFZ2, pero si te acostumbraste al estilo que tenia en cualquier versión SFII no te preocupes ya que te adaptas rápido a este nuevo estilo, sobre todo a los Super Combo CUSTOM.

+ G


+ P

Mientras estés pegado al oponente

+ P



→+ GMedio
[←][GFuerte]

Mientras estés pegado al oponente

→+ PMedia
[←][PFuerte]

→↓↘ + G

Doble GIRO **+ G x 1-3**

GGG
[PPP]

↓↘→↓↘→ + G x 1-3

GEN

China

El apareció en el primer Street Fighter (al igual que Ryu, Ken, Saga, Adon y Birdie, o sea que ya son viejos conocidos) pero ahora cuenta con nuevos movimientos como el **Hyakurenko** que se parece a la patada de Chun Li pero con las manos, lo más relevante es el hecho de que puedes (más bien debes) jugar con dos técnicas de pelea, que seguramente el que domine las dos hará de Gen un peleador peligroso.

Mientras estes pegado al oponente

→ + **GM**edio
[←]
[**GF**uerte]

→ + **PM**edia
[←]
[**PF**uerte]

PRESIONA RAPIDAMENTE **G**

← → + G

↓↑ + P Después de rebotar en la pared, tú decides hacia dónde quieras rebotar moviendo el control.

→↓↘ + P

Presiona **Patada** rápidamente para seguir atacando

↓↘→↓↘→
+ G x 1-3

↓↘→↓↘
+ P x 1-3

↓↙←↓↙←
+ G x 1-3

MIENTRAS SALTAS
↓↙←↓↙←
+ P x 1-3

PPP

Así cambias de técnica

GGG

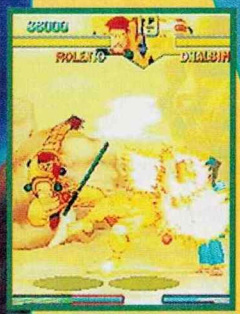
U.S.A.

ROLENTO

↓↘→ + G

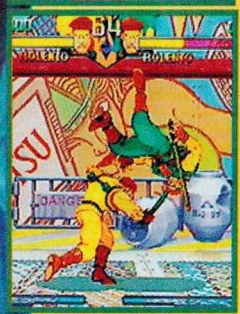
Este ataque lo puedes ejecutar hasta tres veces continuamente

El es un personaje que salió en Final Fight (sí el jefe de la cuarta escena) de donde también vienen Guy y Sodom, las técnicas de Rolento son bastante "aéreas" por llamarlas de alguna manera (si te agrada el estilo de Vega de SFII seguramente te acostumbrarás a Rolento).



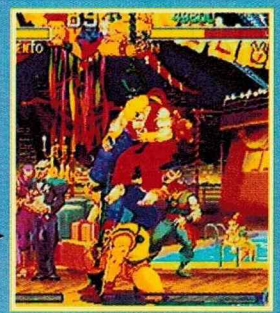
Mientras estés pegado al oponente

→ + GMedio
[←][GFuerte]



→ + PMedia
[←][PFuerte]

↓↑ + G ó P



↓↘→↓↘→
+ P x 1-3

→↓↘ + P + P

↓↙← + P [+ G ó P]

↓↙←↓↙←
+ G x 1-3

Mientras estés en el aire

↓+ PMedia

↓↙←
+ G + G

GGG + G

KEN

↓↙← + Start Sólo es una finta
↓↙← + G
↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↙← + P

↓↘→↓↘ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
Presiona **Patada** rápidamente para seguir atacando

CHUN-LI

PRESIONA RAPIDAMENTE **P**
↓↑ + P
←↙↓↘→ + G
[← → + G] Sólo si cambias a la versión original
→↘↓↙← + P
Recuerda que este personaje puede rebotar en la pared

←→←→ + P x 1-3
↙↘↙↗ + P x 1-3
↓↘→↓↘→ + G x 1-3

SAGAT

↓↘→ + G
↓↘→ + P
→↓↘ + G
→↓↘ + P

↓↘→↓↘→ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
↓↙←↓↙← + P x 1-3

Thailand
↓↘→ + P
→↓↘ + P
→↘↓↙← + P
↓↘→↓↘→ + P x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3 [+ G ó P]
Presiona Golpe o Patada rápidamente para seguir atacando
ADON
England
←→ + G
GG
[PP]
Mantenlos presionados por un segundo o más
+ G
+ P
BIRDIE
←→←→ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G ó P x 1-3
U.S.A.
↓↘→ + G + G
↓↙← + P
↓↘→ + P + P
↓↙← + G
Recuerda que este personaje puede rebotar en la pared
↓↘→↓↘ + P x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3 + G
Presiona Golpe rápidamente para seguir atacando
GUY

DHALSIM

India

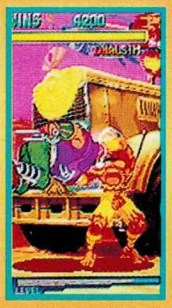
Regresa del clásico Street Fighter II con sus movimientos básicos como el Yoga Fire, Yoga Flame y ahora la teletransportación (que lo puedes marcar en el aire) y un nuevo movimiento Yoga Strike (para protegerte por arriba), entre los Super tiene uno similar a Rose para agarrar al oponente en el aire.

→↘↓↙← + P

↓↘→ + G

↓↘→↓↘ + P x 1-3

↓↘→↓↘→ + G x 1-3



→ + GMedio [←]

Mientras estés pegado al oponente → + GFuerte [←]

→↘↓↙← + G

→↓↘ + GGG

[←↓↙]

[PPP]

↓↘→ + G

→↓↘ + G

↓↙← + P Tambien lo puedes ejecutar en el aire

↓↘→ + Start Solo es una finta

↓↘→↓↘→ + G x 1-3

↓↙←↓↙← + P x 1-3

Con los 13 personajes restantes no hubo muchos cambios posiblemente serán en sus técnicas y en sus nuevas poses; las gráficas de Ryu, Ken y Dan con sus fintas; Guy, Sodom, Rose y Birdie tuvieron nuevas técnicas o se hicieron más fácil de manejar; en Dan hubo un gran cambio en su técnica de Dankuukyaku ahora es muy fácil ya que no se necesita golpear pausadamente el botón.

Japan

↓↘→ + G
⊕ + G
⊕ + P
→↓↘ + P
←↙↓ + P
→↘↓ + G
Estos dos movimientos los marcas después de que te tiran
U.S.A.
↓↘→↓↘→ + G x 1-3
DOBLE GIRO ⊕ + G x 1-3
SODOM
←→←→ + G x 1-3
Presiona Golpe rápidamente para seguir atacando
←→←→ + P x 1-3
↙↘↙↗ + P x 1-3
CHARLIE
←→ + G
↓↑ + P
U.S.A.
↓↙←↓↙← + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3
↓↘→↓↘ + P x 1-3
Italy
↓↙← + G
←↙↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↘→ + P
ROSE
25

M. BISON

Brazil

← → + G
← → + P
↓↑ + P + G
↓↑ + G + G
→↓↘ + GGG
[←↓↙][PPP]

← → ← → + G x 1-3
← → ← → + P x 1-3

AKUMA

Japan

↓↘→ + G También lo puedes ejecutar en el aire
→↓↘ + G
↓↙← + P También lo puedes ejecutar en el aire

↓↘→↗ + P YA QUE ESTES EN EL AIRE PRESIONA CUALQUIER BOTON
↓↙← + G
←↓↙ + G
→↓↘ + GGG
[←↓↙][PPP]
→↘↓↙← + G

→↘↓↙←→↘↓↙← + G x 1-3
↓↘→↓↘ + G x 1-3
MIENTRAS ESTES EN EL AIRE ↓↘→↓↘→ + G x 1-3
GDébil,**GD**ébil, → **PD**ébil,**GF**uerte
Este cuarto SUPER lo tienes que marcar rápido y con nivel 3

DAN

↓↘→ + G
→↓↘ + G
↓↙← + P
↓↘→ + Start
[↓↙←]

↓↘→↓↘→ + G x 1-3
↓↘→↓↘→ + P x 1-3
↓↙←↓↙← + P x 1-3
↓↘→↓↘→ + Start

Hong Kong

TOP SECRET NEWS

NO. 8074893

INFORMACION DEL CUARTO DE INVESTIGACIONES DE SHADOWLAW U-38

INFORME SECRETO SOBRE LOS NUEVOS CANDIDATOS PARA INGRESAR A SHADOWLAW, DE PARTE DEL PRESIDENTE DE LUCHADORES.

NOMBRE: *KASUGANO SAKURA*
EDAD: *15 AÑOS*
SEXO: *FEMENINO*
NACIONALIDAD: *JAPONESA (TOKIO, SETAGAYA)*

Esta información, había sido escrita el día 14 del mes pasado (antes del amanecer), pero hubo algo que llamó mucho la atención a nuestros ayudantes, esta mujer la cual no pasa de ser un humano común y corriente, se dedicaba a capturar o a delatar maleantes, a los cuales entregaba a la policía de Japón; nosotros estamos seguros que al hacer esto su deshonor se fue a los extremos.
Como les mencionábamos, esta joven es una luchadora de primera clase, de los muchos informes, hay uno especialmente en el cual se dice que derrotó a Shadoll a mano limpia. A este hecho hay que ponerle mucha atención, puesto que no nos derrotan así de fácil. Esta vez el objeto de investigación se compara con el informe ejemplo, los cuales son muy parecidos.
Actualmente nuestro grupo de científicos tienen en sus manos un tipo de proyecto que consiste en el estudio de la constitución del cuerpo. En el experimento (740106) se estudia que las reacciones de sus sentimientos y la manipulación de adrenalina sean rápidas, es decir, mejoradas; también se analiza que si se encontrara afectada cada parte del movimiento voluntario de sus músculos, se puedan reconstruir o se puedan curar fácilmente por cualquier medio para introducirlo al cuerpo, es más, implantar un gran cerebro y hacer un tipo de tratamiento que se le debe de enseñar para que cuando pelee, siempre tenga que hacerlo a mano limpia, sin armas. Esta información tiene que ser introducida en la piel de éste, la primera vez que se hizo se obtuvo un resultado totalmente diferente. Siempre hemos juzgado y comparado entre los objetos que son inservibles para nosotros y de ahora en adelante, continuaremos estas investigaciones para alcanzar buenos resultados mientras Kasugano Sakura y el experimento (740106) dé un estado en el cual el cuerpo se mantenga vivo y más fuerte. Además, que no cuente con un registro que lo ejecute, es decir, que tenga un rastro de lo que se le pida y al mismo tiempo está comprobado que no existe ninguna relación de parte del gobierno o de algunas instituciones que la respalden, ella actúa por sí misma, de eso no nos tenemos que preocupar.
Si consideramos que hasta ahora comprueba que tiene una relación en el registro que obtuvimos la otra vez, no tiene ningún refuerzo, su capacidad escondida es más alta a la que tiene ahora, por lo tanto llegará a unos niveles muy sorprendentes y si vemos concretamente los casos son muy contados, es decir, si ella fuera parte de nuestra institución, todavía serían pocos y aún menos los que trabajan a la perfección y hacen el trabajo como nosotros queremos (Nivel 4). Ahora bien, si hay un nivel definido, podemos tener la ventaja de manipular sus técnicas (Phsyco Power) suponemos que podríamos llegar de nivel en nivel hasta llegar a uno más alto y de una forma muy simple.
Es más, tomando en cuenta al grupo de científicos, sus resultados totalmente analizados en su forma de pelear son del tipo Alfa A-4 y B-1 y al ser registrados en nuestra máquina descubrimos que tiene una relación entre estas personas (Ryu y Ken), ambos son muy parecidos, esto está confirmado, nosotros no sabemos qué tipo de relación, pero suponemos que sea por pura casualidad.
El punto de vista actual es que entre ella y estas personas, la relación o contacto pudo haber sido en el pasado, las cuales han dejado huella pero los detalles son desconocidos, por ahora no sabemos el estado del factor, pero ella cuenta con varios tipos de cualidades.
Y si ella perteneciera a nuestro glorioso Shadowlaw tendría muchas posibilidades aquí.
Mientras los investigadores toman en cuenta el Phsyco Power de Kasugano Sakura, podría aumentar la capacidad de su cerebro con la ayuda de una máquina que sería implantada y ambas tengan una estrecha relación, juntas mejoren las cosas, esta teoría ha vuelto a ser estudiada, es decir, con una máquina para lavar el cerebro. Hay un punto importante, el cual consiste en que si se somete a presión, tiene la posibilidad de ser peligrosa, todas sus peculiaridades desaparecerán, creemos que este método se utilice por las buenas, con amabilidad, porque si no, no podemos obtener nada bueno de esto. Este informe sugerimos sea tomado en cuenta.

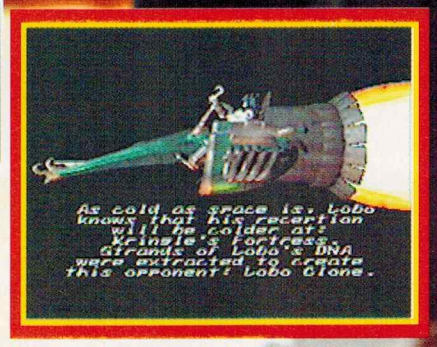
INFORMACION SUPERNESESARIA

Lobo, el famoso caza-recompensas y anti-héroe de DC ahora tiene su propio videojuego, el cual es de peleas, tiene gráficos rendereados y ahí podrá demostrar lo malo que es (tal vez esto último suene como una frase común para alguien que destruye su planeta para ser el único de su especie y además elimina a su "queridísima maestra de 4o grado", así que tú dirás si es malo o no).

Bueno, ya hablamos un poco de este personaje y ahora hablaremos del juego. Este título es muy al estilo de Street Fighter, pues puedes atacar a tus enemigos con 3 diferentes golpes y patadas (débiles, medianos y fuertes), pueden jugar una o dos personas y tiene varias opciones que a continuación explicaremos.

Lo primero que se ve, es que hay 3 diferentes modos de juego, además de una pantalla de opciones donde podrás cambiar cosas como la dificultad, el tiempo y el daño (nada del otro mundo), las opciones de juego son:

Esta opción en otros juegos se conocería como de historia, aquí sólo puedes jugar con Lobo, quien como el mejor caza-recompensas Czariano, debe buscar a varios individuos a lo largo del universo para divertirse un rato con ellos y después cobrar la recompensa que se ofrece. Al comenzar este modo verás aparecer una pantalla con la imagen y datos del sujeto al que vas a cazar, los primeros 5 varían en su orden, pero al final siempre te vas a encontrar al ex-jefe y archienemigo de Lobo "Dox". Antes de cada pelea hay una pantalla donde verás parte de la historia del juego.



Dentro de la opción de Vs. hay dos modos de juego, en el primero podrán pelear dos personas al mismo tiempo, aquí pueden escoger a cualquier personaje así como el escenario en el que quieran que se desarrolle la batalla, como ves, aquí no hay gran ciencia.

El otro modo de juego es el de Tournament, en donde podrán jugar hasta 6 personas alternadamente. Para empezar cada jugador deberá poner sus iniciales en una pantalla previa, después de esto cada uno seleccionará el personaje que quiera y entonces el CPU determinará quién pelea contra quién. Como te podrás imaginar aquí sale victorioso quien gane más encuentros.

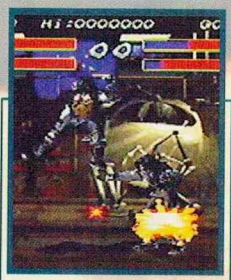
Para que veas que no somos "crueles" te vamos a decir sólo algunos de los poderes básicos de cada personaje del juego, recuerda que además de los que damos aquí todavía le queda a cada uno un par de poderes o agarrones, esos te los dejamos para que tú los descubras.

lobo

CHAINWHIP

→ → + cualquier golpe.

GRENADE



al saltar presiona patada débil

SHOTGUN

← ↙ ↓ ↘ → + cualquier golpe.

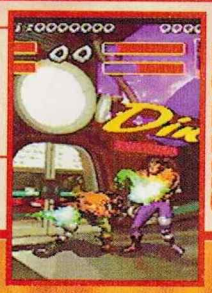
← ↙ ↓ ↘ → + cualquier golpe.

SUPER GREEN BALL

GREEN BALL

↓ ↘ → + cualquier golpe.

→ → + cualquier patada



CHARGE

D Nitro

loo

KNIFE

↓ ↙ ← + cualquier golpe

RECHARGE

→ → + cualquier golpe.

(recuperas energía al realizarlo).

Shada

DOUBLE KICK

↓ ↙ ← + cualquier patada

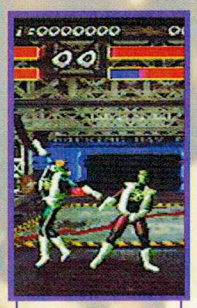
HOOK

← ← + cualquier golpe.

LONG KICK

→ → + cualquier patada

MULTIPLE HITS

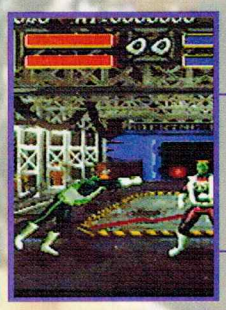


← ↙ ↓ ↘ →
+ cualquier golpe.

DOUBLE HIT

→ →
+ cualquier patada

SUPER PUNCH



→ →
+ cualquier golpe.

DOX

Kringle

CHRISTMAS LIGHTS

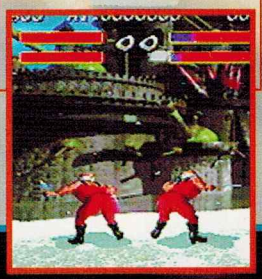
↓ ↙ ←
+ cualquier golpe

TWIN KNIFE ATTACK

← ↙ ↓ ↘ →
+ cualquier golpe.

BUTT KISSER

← ←
+ cualquier patada
recuperas energía al realizarlo



En este juego encontrarás bastantes cosas interesantes, para empezar te darás cuenta que los encuentros son muy al estilo de KI, pues es un round único y la energía se muestra en dos líneas, la de arriba es una muestra más exacta de cuánta energía te queda antes de ser derribado (se acaba unas tres veces) y la de abajo es la energía en general, así que donde te puedes dar cuenta más claramente es en la línea de abajo.

practice

Este es otro modo de juego bastante sencillo; aquí lo único que haces es escoger a un personaje, un rival y listo: contra él podrás practicar tus movimientos, poderes y combos. Como ves es muy sencillo.

Y aunque todavía no estaban programadas, es muy probable que este juego tenga movimientos finales tipo "Fatality", pues al acabar con la energía de tu oponente él se queda parado por un par de segundos.

En este juego como en otros del género, podrás dar varios golpes sin que tu rival pueda poner defensa. Aunque aquí no se vean cuántos golpes le das a tu enemigo sí recibirás una calificación de tu combo mediante algunos "gráficos de onomatopeyas" típicos de los comics, entre mayor sea tu combo más expresivo será esto.

Bueno, a grandes rasgos se podría decir que Lobo es un juego regular, los gráficos son llamativos, la música es algo buena, pero la movilidad no lo es tanto como en otros juegos, además de que sólo hay 6 personajes a escoger. Si el juego no se mejora (porque aún está en desarrollo) seguramente hará enojar a varios Fans de este personaje...

MARIADOS

Si quieres que la vida se te complique aún más, escríbenos para que te ayudemos a resolver tus dudas sobre cualquier juego a esta sección

Sección MARIADOS: Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

Algunos lectores (como es el caso de Fabián Hayos Quintos), nos han estado pidiendo algunos trucos y tips de este rojizo juego (que la verdad está muy difícil) y ahora, por cortesía de Tanit Saénz Delfín e Israel López Escutia aquí les van unos cuantos.

MAXIMUM CARNAGE

En la escena **Alleyway** existen 2 continues escondidos. antes de que continuemos, piensa qué se puede hacer con esto. Pues sí, puedes llegar a tener 9 continues, bueno ¿y dónde están esos continues?

El primero está arriba, un poco a la izquierda del contenedor de basura verde, pero si te fijas bien no se puede llegar a él, sólo subiendo ya sea por la pared o con la telaraña, ya que te estorba la marquesina y el tubo. Entonces ¿cómo le hago? pues la manera de conseguir llegar hasta arriba no es muy fácil que digamos.

1 Cuando llegues al bote de basura, súbete a él sin eliminar a los tipos que salgan. Esto es muy importante porque si eliminas a todos los sujetos y haces lo que tienes que hacer para llegar al continue, puedes hacer avanzar la pantalla a la derecha y el continue saldría de la pantalla.

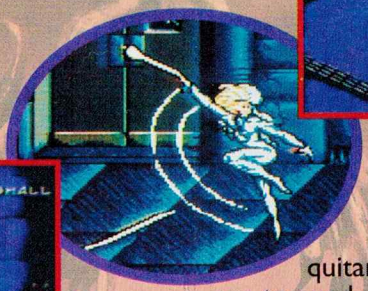
2 Ya sobre el bote, tienes que lanzar la tela hacia arriba verticalmente y subir haciendo "eses", o sea moviendo el control de izquierda a derecha.

Este paso es muy difícil y por lo general le tienes que dedicar un buen rato; pero no desesperes, sí sale y vale la pena lograrlo.

3 Ya con el continue, elimina a los amigos que están esperándote. Ahora la pantalla avanza y si te subes por donde

indica la foto, a tu izquierda hay 2 corazones y una vida. ¡Alto! no los tomes a menos que te quede una vida.

4 Ahora avanza y cuando pases frente a la puerta, dirígete hasta la parte de la derecha y súbete a la pared para llegar hasta arriba, donde el 2o. continue espera por ti.



5 Aquí ya sólo falta dejar que los tipos de abajo te golpeen para quitarte 1 continue de

los 2 que tomaste y repetir todo otra vez hasta tener 9 continues.

NOTA: Si en el paso 2, los tipos que están esperando por ti ya te quitaron casi todas tus vidas o sea te queda 1 vida, deja el continue y vete por la vida y los 2 corazones de energía y continúa tu camino para tomar el otro continue. No tendrás un continue extra, pero evitas que te quiten otro continue sin tomar ninguno de los dos, ¿entiendes?.

Aquí te va otro TIP

En Prospect Park puedes encontrar 2 caritas de Morbius, 2 de Venom, 2 corazones y un continue. Y ¿qué se puede hacer con esto? ¡Claro! puedes tener 9 caritas de ambos sin perder nada, checa:

FIN

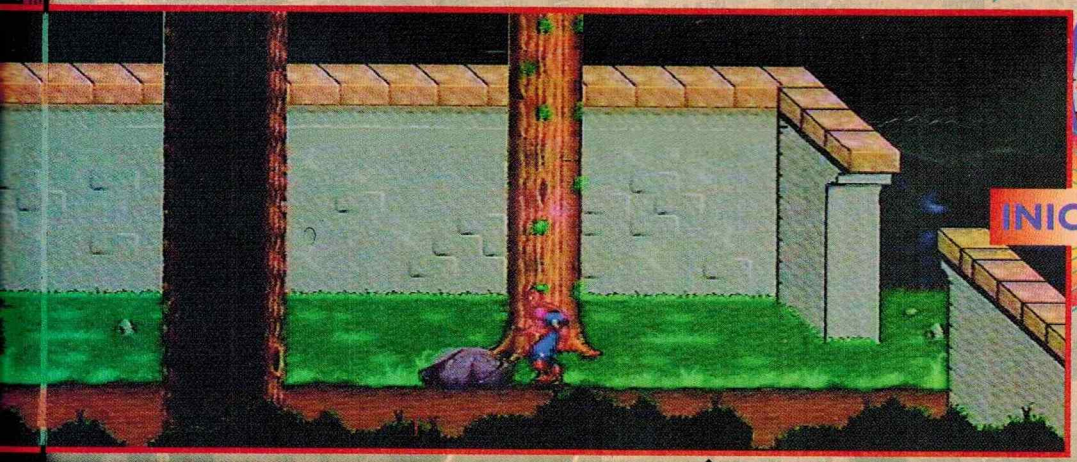
1 Al comenzar, ve hacia la izquierda y lanza la tela verticalmente y haz el control hacia la derecha para que alcances las caritas de Morbius.

2 Elimina a los enemigos y avanza a la izquierda. Vuelve a eliminar a todos los rufianes y antes de seguir avanzando, ponte detrás del árbol que está en primer plano y lanza la tela verticalmente para tomar un corazón.

3 Sigue avanzando y en el 2o. árbol que está en el primer plano, haz lo mismo que en el anterior.

4 Ahora elimina a tus adversarios y sigue avanzando hasta que llegues contra 4 gorditos (¿gorditos?). Elimínalos y haz el paso 5.

5 Lanza la tela hacia arriba y haz el control hacia la izquierda. Ya que hayas llegado a la parte más alta de tu impulso, sigue lanzando la tela hacia la izquierda de manera que sigas subiendo para alcanzar el continue.



6 Deja que te quiten todas las vidas de este continue y repite todo otra vez hasta tener 9 Venoms y 9 Morbius.

Esto te va a servir muchísimo en lo que queda del juego, pero tal vez digas: ¡Qué bueno! pero para llegar a Prospect Park se necesita tener el arma especial que hay que buscar en el cuartel general de los 4 fantásticos y el tipo que cuida el laboratorio está muy grande y es muy malo.

Pues sí, realmente es muy difícil este amigo, pero existe una técnica para eliminarlo fácilmente.

Sólo tienes que esperar a que golpee el piso con sus manos, entonces brinca y pégale. Ahora brinca hacia atrás para pegarle otra vez.

Si al caer ves que va a volver a pegar con sus manos en el suelo, repite la operación anterior.

Ahora, si ves que va a brincar hacia ti, entonces brinca tú hacia él con patada voladora, así lo esquivas y le pegas al mismo tiempo.

Y esto es todo lo que hay que hacer. Te tardas un poco, pero es efectivo y seguro (por cierto, ¿alguien sabe la diferencia entre efectivo, eficiente y eficaz?)

Ahora regresando a Prospect Park 2, existen unas caritas que te van a servir mucho en lo que resta del juego, pero no te vamos a decir dónde están. Sólo una pista: hay que hacer el paso 5 que hicimos en Prospect Park, y con esto ya te dimos casi todo el tip.

Por cierto, cuando pases la escena anterior te van a dar a escoger héroe. Escoge a Venom para que te saltes 3 niveles. Los cuales el hombre araña pasa automáticamente.

Ya con esto es más fácil terminar este juego. Recuerda que se necesita mucha paciencia y algo de tiempo, así que tranquilo.

094 SUPER MARIO RPG

Ya que estamos dando algunos Tips de este juego, aprovecharemos para lanzar el siguiente reto: ¿Cuál es el menor tiempo que puedes hacer para escalar la pared en Land´s End?

RESPUESTA AL RETO DE ABRIL

092 SUPER MARIO WORLD

Necesitas tener a Yoshi y dos plumas (una en uso y otra en la reserva).
Ahora ve a cualquier escena que ya hayas pasado y ve a donde encuentres una fruta, de manera que para poder comértela tengas que brincar, entonces ponte debajo de ésta y presiona Select para que caiga la pluma que tienes en reserva y brinca para tomarla de manera que la toques al mismo tiempo que te comes la fruta. Si lo conseguiste, el marcador de monedas empezará a caminar muy rápido y te darán vidas. Ya que tengas 99 vidas, presiona Start hasta que el número de monedas quede en cero; ahora salte de la escena presionando Select y en el marcador de vidas dirá Bo (b cero).

CONTESTARON ESTE RETO:

ISRAEL LOPEZ E.
RAFAEL GODINEZ P.
OCESSE TELLEBES
JAIME ALEJANDRO G. MENDOZA
ANDRES MORA
MOTARO

Enviado por Israel Lopez E. y Rafael Godinez P.

S.O.S

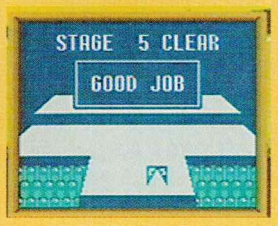
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle CP. 03100 México, D.F. Sección S.O.S.

TETRIS BLAST

Aquí están TODOS los passwords de este juego por cortesía de Néstor J. Huitrón Medina. Si tú nos mandas passwords, hazlo como Néstor: todos los posibles y, si incluye monedas y poderes, que sean lo mejor que puedas.

	primera vuelta	puntaje
1	?KKKGGGK	089
2	MZKKGGFK	179
3	ZVGGLLJH	275
4	KDXHBBKM	357
5	TFZKGGBG	430



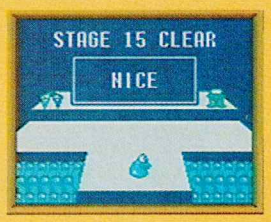
	segunda vuelta	puntaje
1	Z ! FJR . HC	3445
2	DHRFWTLB	3532
3	XHSGYWMF	3623
4	HXRFWTKH	3695
5	/ YTHPYBF	3787

	primera vuelta	puntaje
6	KX . LJJDK	477
7	ZSXHBBHK	555
8	FKFRJJBC	643
9	/ BKWGGKH	737
10	DYFRJJLB	832

	segunda vuelta	puntaje
6	CJGWTRFM	3851
7	XKJYYWJH	3943
8	J ! MRWSDG	4036
9	VWGXWSCM	4121
10	BCVWTQLG	4210

	primera vuelta	puntaje
11	TVCPDDFG	920
12	FB / YLLMH	973
13	YJYWGFFL	1024
14	HXWTBMMK	1095
15	TYYWGFDG	1150

	segunda vuelta	puntaje
11	WCVWTQLB	4292
12	JWYNPXFB	4376
13	Y / TVRZGB	4444
14	DBGLJDYD	4482
15	. MGLJDXJ	4536



	primera vuelta	puntaje
16	KKMBPMKM	1207
17	YDGHPMKJ	1284
18	H ! DFWHDF	1345
19	. ZBCRCKB	1406
20	CJRCRCKH	1451

	segunda vuelta	puntaje
16	HVKCDLSC	4575
17	V . FKGBTM	4661
18	JHSHBJPD	4696
19	! FRGLGXD	4758
20	MT / FJDTM	4829

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
21	!MWHPMGB	1518	21	YWSHBJYB	4894
22	BZSDTFLJ	1560	22	CFDVDLZK	4921
23	YYSDTFKB	1614	23	. MLQGBQG	4936
24	GMHVRCHB	1654	24	FWFXJCQC	5003
25	ZHDRWHLF	1705	25	! TCVDKXG	5038

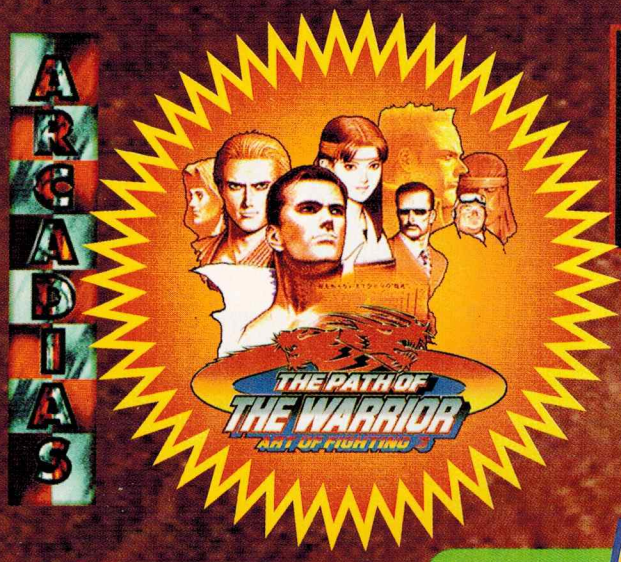
	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
26	JYDRWHLJ	1796	26	GJ ZQGMYB	5124
27	V / JWTFHM	1871	27	WDWYLFQD	5202
28	JB / NPMBB	1946	28	G / RTBHSJ	5244
29	XJYXWGGC	2033	29	Y. RTBHRJ	5334
30	FYYXWGFC	2123	30	FDHBPHRK	5393

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
31	XXYXWGDC	2213	31	TJBHPHQD	5460
32	BMCFJVDL	2290	32	BVKDTMTJ	5520
33	YCGJDQKB	2374	33	VTKDTMSK	5601
34	CYMCDQJH	2441	34	GLWMYFXJ	5644
35	? ! GJDQHH	2509	35	VGSJRKPK	5731

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
36	HF . BBZFM	2585	36	HXSJRKPF	5795
37	XLWJDQGM	2653	37	W! ZDTMQB	5872
38	HZVHBZCK	2715	38	DFDWTMPB	5912
39	! XSFJVKL	2768	39	WMLRWCRD	5972
40	GMKYLXLJ	2854	40	GWDWTMPG	5994

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
41	ZGDSLXLM	2895	41	Z! MTPGTK	6045
42	HSMPDQCC	2955	42	LKZRWBPL	6098
43	X.KNBYKH	3043	43	ZJZRWBZF	6115
44	DFWWGRBJ	3112	44	JXXPRJVD	6186
45	ZBSSLWGH	3155	45	WWXPRJTJ	6212

	primera vuelta	puntaje		segunda vuelta	puntaje
46	FXYYLWFF	3213	46	LMCKGZWJ	6218
47	TZ . PD . KG	3260	47	TJLGLSPB	6260
48	GGKBPYGJ	3304	48	GYLGLS ZG	6314
49	XKBFWTBC	3343	49	W /CKGZVB	6362
50	BZMDTRLJ	3360	50	?JMHPVCH	6379

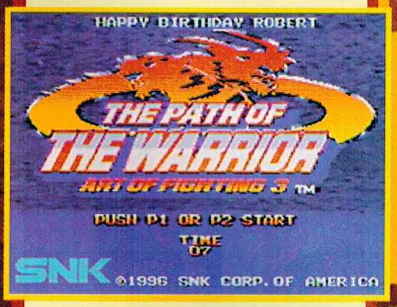


SNK lanza la última versión de Art of Fighting llamada "The Path of the Warrior-Art of Fighting 3", donde la movilidad cambió radicalmente, ya que en la versión anterior se parecía más al estilo de Street Fighter II, pero ahora es muy diferente, ya que al golpear al oponente lo puedes elevar y seguir golpeándo antes de que caiga al suelo. Con respecto a los personajes sólo Robert y Ryu continúan de las versiones anteriores, más 6 personajes y 2 jefes nuevos.

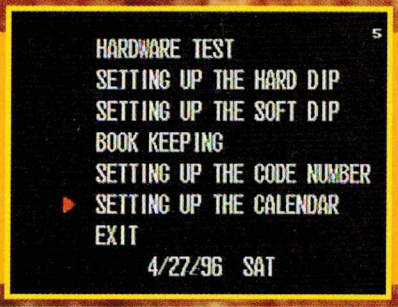
El sistema de Arcadia de este juego (NEOGEO) cuenta con un reloj interno con el cual lleva la fecha y por primera vez en este sistema utiliza esta cualidad, ya que a partir del 27 de abril en adelante podrás seleccionar a los jefes: SINCLAIR Y WYLER

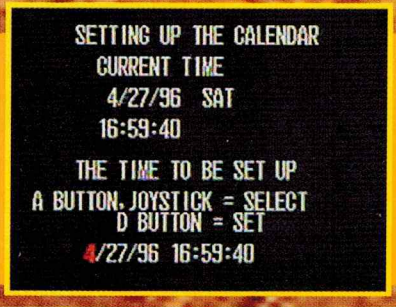
ULTIMATE K.O.

El juego mantiene el concepto de barra de energía y barra de poder, pero ahora le agregaron el Ultimate K.O. que es cuando terminas a tu oponente con el poder especial y el oponente no tiene casi energía (lo que entre chavos se conoce como "Me quedaste a deber energía"), pero si ejecutas esto en el primer round ya ganaste sin dar oportunidad de jugar el segundo round.



Pero eso no es todo, ya que también se festeja el cumpleaños de cada personaje y para darte cuenta, en la pantalla de título en la parte superior se ve quién es el festejado que tendrá ventajas sobre el oponente. Al seleccionarlo aparecerá Special Day y el personaje saldrá brillando durante toda la pelea.





Y si en donde juegas te sale el operador con que él no sabe o no se puede dile que tú le enseñas a poner la fecha correcta:

1.- Hay que colocar el Dip Switch 1 en **"ON"**, para que al prender la máquina entres al **TEST** como indica la primer foto.

2.- Ahora con el control pon la flecha en SETTING UP THE CALENDAR y presiona el Botón **A** para entrar a la pantalla que indica la segunda foto.

3.- El primer número es el mes, después día y año, con **A** y **B** modificas esos números, ya que tengas la fecha deseada, presiona **D** para que la registre el CPU en la parte superior, ahora presiona el botón **C** para salirte de esta pantalla, después selecciona **EXIT** y regresa el Dip Switch 1 a **OFF** y ¡listo!

Ahora, además de tener los agarres normales, puedes agarrar a mayor distancia, si en el momento justo en que te atacan marcas

← + C

para agarrar al oponente como muestran las fotos.

Los movimientos que están indicados juntos ↓ B se marcan simultáneamente.

Todos los movimientos son para cuando el oponente está a tu derecha.

Para ejecutar un salto pequeño, presiona el control hacia ↓ y rápido marca tu salto

↘↑↗

Estos movimientos sólo los puedes ejecutar cuando tu energía está baja y flasheas, además debes que tener tu barra de poder casi llena.

Para esquivar poderes y ataques presiona

A + B

simultáneamente (esto funciona sólo con algunos personajes).

ROBERT GARCIA

↓↘→ + A [C]

→↓↘ + A [C]

↗→ + B

EN EL AIRE MARCA ↓↗← + B

→←→ + B

↓↑ + B

El cumpleaños de Robert es el 25 de diciembre.

← + A

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

→ ← ↙ ↓ ↘ → + N B

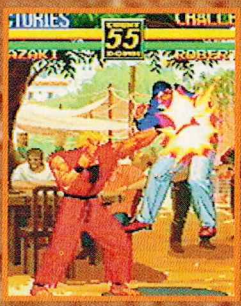
A + B	
← + B	Rápido (puedes conectar hasta 3 patadas)
B	Mientras el oponente vaya cayendo puedes conectarle hasta 2 patadas.
↑ + B	Mientras el oponente va cayendo.
↘ + A	Mientras el oponente está tirado.
↘ A	
↓ A	
↘ B	Rápido (puedes conectar hasta 3 patadas)
→ + A	Rápido
→ + B	Rápido

N = Dejar el control en **NEUTRAL**

→ ← ↙ ↓ ↘ → + C

RYO SAKAZAKI

↓ ↘ → + A [C]



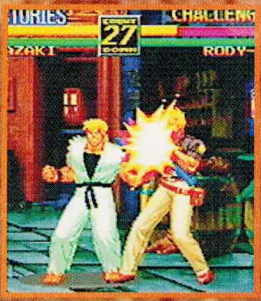
→ ← → + A

↙ → + B

→ ← ↙ ↓ ↘ → + C

Mientras el oponente esté tirado.

↓ ↙ ← + A



→ ↓ ↘ + A [C]

Salta hacia la orilla de la pantalla y presiona:

A

Para saltar nada más

B

Para patear

➡⬅⬋⬇⬊➡ + N B

N = Dejar el control en **NEUTRAL**

➡⬅ + B C

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

A + B	Para esquivar poderes
⬅ + B	Si lo conectas pegado patea dos veces.
➡➡ + A	Rápido (puedes conectar hasta 2 golpes).
➡ + B	Rápido (puedes conectar hasta 2 patadas).
➡➡ + B	
⬊ A	
⬇ A	
⬊⬊ + A	
⬊ B	Rápido (puedes conectar 2 patadas)
⬊ + A	Mientras el oponente está tirado.
➡ + A	Rápido

El cumpleaños de Ryo es el 2 de agosto.

KARMAN COLE

⬇⬋⬅➡ + A Para defenderte y contra atacar

⬇⬊➡ + B

➡⬅➡ + A

(➡⬊⬇⬋⬅) x 2 + C

➡⬅➡ + B

⬅ + A Justo cuando te ataquen con patadas. Esto no es fácil, ya que es una medida muy especial como se ve en las fotos.

El cumpleaños de Karman es el 13 de junio.

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

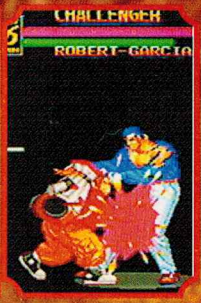
WANG KOH-SAN

➡⬇↘ + A

⬅↙⬇↘➡ + B

⬅ + A	
⬅ + B	
A B	
B C	
↙ + B	
Salta y presiona	A B
➡⬅ + A C	Pegado al oponente
↘ + C	Y puedes continuar con ⬇ + B
⬇ + A B	Y puedes continuar con ➡ + B o ➡ + A
↘ A	
➡ + B	Rápido
↘ + A	Mientras el oponente esta tirado
↘ B	
➡ + A	Rápido

⬅➡➡ + C



➡➡ + A

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

KARMAN COLE

A B	
⬅ + B	
↘ + A	Cuando el oponente esté tirado
➡ + B	
➡ + A	Rápido
↘ A	
⬅ + B C	Esquiva y patea
⬅ + A C	Esquiva y golpea

⬇⬇ + A

El cumpleaños de Wang es el 17 de abril.

KASUMI TODOH

⬇↘➡ + A

⬇↙⬅ + A

⬅➡↘⬇↙⬅ + A

Puedes dejar presionado A por un momento para retrasar el poder pero no por mucho tiempo o te caes.

← + A Justo cuando te ataquen con golpe. Esto no es fácil, ya que es una medida muy especial como se ve en las fotos.

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

El cumpleaños de Kasumi es el 29 de marzo.

↘ B
↘ A
↘ + A Mientras el oponente está tirado.
A B
← + B
→ → + A Y puedes continuar con ← + B o ↓ + B
→ → + B
← + C Para acercarte al oponente o pasarte del otro lado
→ + A
→ + B
↓ A

Mientras el oponente esté tirado ↓↑ + A

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

← + A
← + B
→ → + A
→ → + B
A B
salta y presiona ↘ o ↑ o ↗ para dar un segundo salto
↓ A
↘ A
↓ B Puedes continuar presionando → + A
↘ A
↘ + A Mientras el oponente esta tirado

JIN FUHA

El cumpleaños de Jin es el 4 de septiembre.

→ ← ↗ ↓ ↘ → + C

↓ ← ↗ + B Invicible

↓ ↓ + C

↓ ↘ → + A

↓ ↗ ← + A

RODY BIRTS

⬇↘➡ + A [C]

↘ + B

⬇↘➡ + B

➡⬅➡ + A

➡⬅➡⬅➡ + C

El cumpleaños de Rody es el 24 de julio.

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

⬅ + B	Justo cuando te atacan con patada
↖ B	
⬅ + A	
A B	
⬇ A	
↘ A	
↘ + A	Mientras el oponente esté tirado
➡ + A	Rápido
➡ + B	Rápido

⬅ A B	
⬅ + A	
➡➡ + B	Y continúas con A
➡➡ + A	
⬇ A	
➡ + A	
↘ A	
➡ + B	Rápido
↘ B	
↘ + A	Mientras el oponente está tirado

LENNY CRESTON

Este y los demás ataques que te damos los puedes combinar para ejecutar combos complejos.

⬅ + B

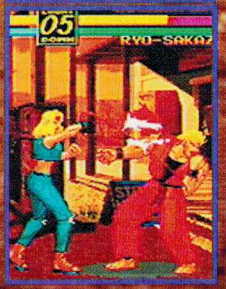
El cumpleaños de Lenny es el 20 de mayo.

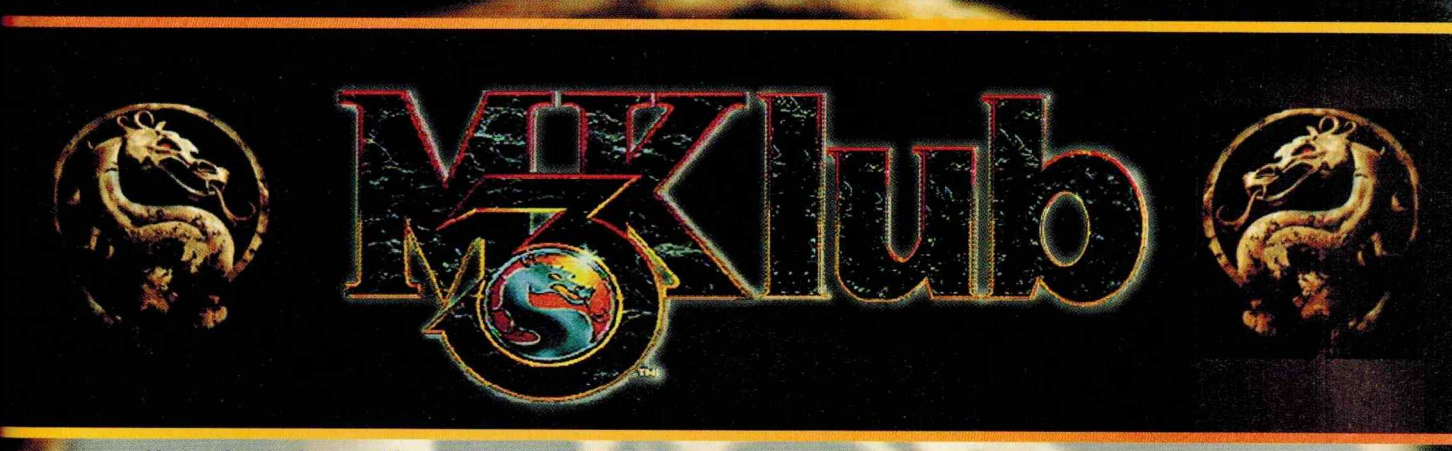
⬇↘➡ + A

➡⬅↖⬇↘➡ + C

⬇↙⬅ + A

➡⬅➡ + A





No todo en la sección "Club" es Killer Instinct, este mes te presentamos una variante y ahora tenemos "Mortal Kombat 3 Club" o "Klub" según sea tu gusto.

Si recuerdas ya hemos dado los trucos para poder elegir a Smoke, Motaro y Shao Khan. Y si tú quieres jugar con ellos y no conoces los movimientos, no te preocupes ya que a continuación te los vamos a dar.

SMOKE

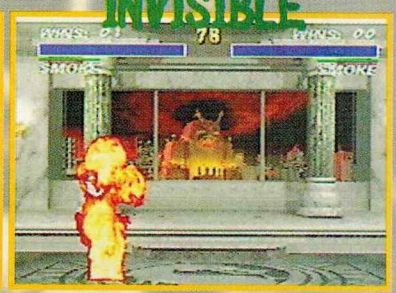
TELEPORT PUNCH

→→ + A

HOOK

←← + B

INVISIBLE



presiona y mantén **L**, marca ↑↑**R**, suelta **L**.

FATALITY 1

Mantén presionados **L** y **R**, marca ↑↑→↓

(distancia de 10 a 12 cuerpos)

FATALITY 2

Mantén presionados **L** y **R**, marca ↓↓→↑

(distancia de 2 a 3 cuerpos)

ANIMALITY

↓→→ + L

(distancia de 3 a 5 cuerpos)

FRIENDSHIP

R, R, R, R,

(distancia de 2 a 3 cuerpos)

PIT

→→↓ + A

(pegado al oponente)

MOTARO

TELEPORT

↓↑

FIREBALL

↓↘→ + Y

Motaro no tiene movimientos finales.

HOLD

→→ + A

SWEEP

← + A

SHAO KAHN

← ← → + Y

↓ + X

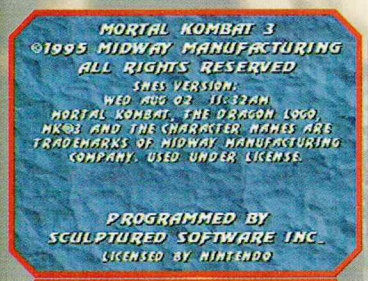
↓ + A

→ → + B

→ → + Y

← ← → + B

Shao Kahn no tiene movimientos finales.



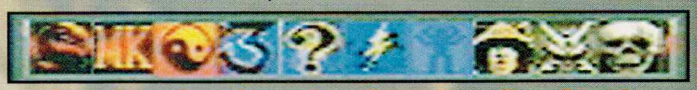
Este truco es bastante interesante.
Para que funcione deberás estar en el modo de 1p vs. 2p.
1. En la pantalla de selección de jugador ambos deberán hacer el movimiento de Stealth Select (360 grados en dirección de las manecillas del reloj).
2. Ahora deberán esperar a que termine el tiempo para elegir al mismo peleador, si lo hiciste bien, automáticamente te mandará a escoger alguno de los tres destinos, aunque esto no debería de pasar. Aparte tendrás continues ilimitados, aunque aparezca siempre el número 5.

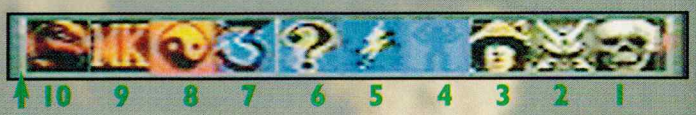
MORTAL KODES

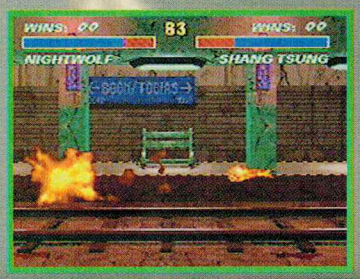
Ya con anterioridad te habíamos dado algunos Mortal Kodes, en estos casos estos ***MK*** se compartían en las versiones Arcade y SNES, pero la de SNES tiene más códigos especiales que a continuación te daremos, también aprovecharemos para darte de nuevo los viejos ***MK*** para que los tengas todos juntos y para darte la teoría de la introducción de símbolos del ***MK*** (no te preocupes, es algo simple pero nunca lo dimos) porque luego muchas personas se confunden con los códigos en los que hay que presionar el control hacia arriba.

A continuación podrás ver una línea con todos los símbolos del ***MK***, los números que tienen abajo son las veces que hay que presionar cada botón para poner ese símbolo. Hasta aquí todo está correcto.

Ahora ¿por qué en algunos códigos hay que presionar el control hacia arriba? La respuesta es: para hacerlo más rápido, ya que cada que haces el control hacía arriba inviertes la secuencia en la que aparecen los símbolos.







Es decir, si el código que indicamos te dice que debes presionar 4 veces el botón **Y**, y 6 veces los botones **B** y **A** podrás hacerlo más rápido si presionas 4 veces el botón Y, haces el control hacia arriba y presionas 4 veces los botones **B** y **A**. Ahora daremos los ***MK*** normales y tú sabrás cuándo presionas el control hacia arriba y con qué símbolos.

KODE	JUGADOR 1	JUGADOR 2
	Número de veces que debes presionar los botones	
	Y B A	Y B A
No Level Energy *(sin energía)*	987	123
No Blocking *(sin defensa)*	020	020
No Throw *(sin agarres)*	100	100
Half Energy *(media energía)*	033	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Quarter Energy *(cuarto de energía)*	707	(Sólo lo debe hacer un jugador)
Dark Fighting *(pelea obscura)*	688	422
Random Fight *(pelea al azar)*	460	460
Unlimited Run *(run ilimitado)*	466	466
Psico Kombat	985	125
No fear *(sin temor)* T	282	282
Another realm *(juego tipo Galaxian)*	642	468
No knowledge T	123	926
Shao Kahn	033	564
Smoke	205	205
Motaro	969	141
Noob Saibot	769	342
Auto Health Recovery	012	012
View credits *(ver los créditos)*	120	120
Each Uppercut Changes the Stage *(Cada Uppercut cambia la escena)*	221	557
Minimal damage, no timer *(Daño mínimo, sin timer)*	432	234
One Button Fatalities *(Fatalities con un solo botón)*	944	944
Maximum Fatality Time *(Tiempo máximo para Fatalities)*	955	955
Auto Tourney *(Torneo automático)*	989	898
No Combos	999	995
There is no knowledge That is not power T.	123	926
No Sweeping *(Sin barridas)*	091	293
Hyper Fighting	191	191
Invisibility *(Invisibilidad)*	449	449
Fast Uppercut Recovery *(Rápida recuperación de Uppercuts)*	688	688
Play the slots	987	655

Como podrás ver, en muchas de las funciones de estos códigos se pueden elegir también los menús de Kool Stuff, Kooler Stuff y Scott´s Stuff. Los códigos que tienen una T sólo presentan un texto cuando lo introduces y hasta donde sabemos no afectan en nada al juego.

Por cierto, si tú te perdiste los ejemplares en donde dimos los trucos al principio mencionados no te preocupes, pues te los daremos de nuevo, con el mismo pretexto tonto de que "es para que los tengas todos juntos y sea más fácil de consultar"

JUEGA CON SMOKE

Para hacer este truco prende (¡pues claro!) o resetea tu SNES, inmediatamente presiona y mantén el control hacia la izquierda y el botón **A** mientras está la pantalla con el fondo gris (la de los (©). Al cambiar a la pantalla de Williams Ent. presiona y mantén el control hacia la derecha más el botón **B**. Ahora y por último presiona y mantén los botones **X** e **Y** cuando aparezca la pantalla de "There is no....." y si todo lo anterior lo hiciste bien aparecerá Smoke caminando en la pantalla del logo del juego.

Kool Stuff:

En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

↑↑↓↓←→ A,B,A

Kooler Stuff:

En la pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en el primer control de tu SNES:

SELECT,A,B,

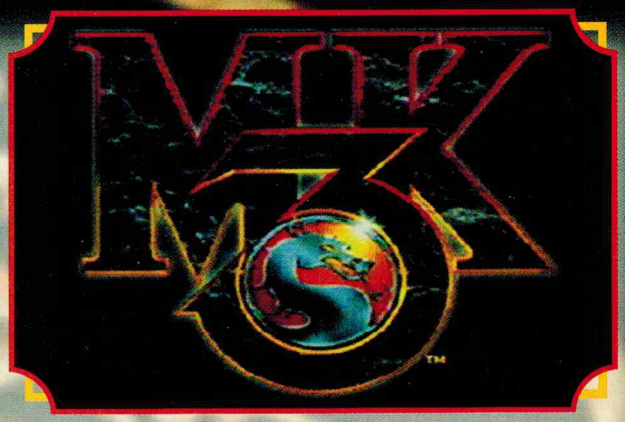
→←↓↓↑↑

Scott's Stuff:

En la misma pantalla de **Start / Options** realiza la siguiente secuencia en en el primer control de tu SNES:

X,B,A,Y, ↑←↓→↓

FINALES



Ustedes han sido seleccionados para representar a la Tierra en Mortal Kombat. Estén alertas, aunque sus almas están protegidas contra la maldad de Shao Kahn, sus vidas no lo están. Yo no puedo interferir más, ya que su mundo está dominado por los dioses de Outworld. estas son las palabras de Rayden.

Por siglos, la Tierra ha usado Mortal Kombat para defenderse contra el emprador de Outworld, Shao Kahn. Pero al verse frustrado por fallar en los intentos de conquistarla combatiendo en el torneo, Kahn crea un plan que comenzó 10,000 años atrás.

Durante este tiempo Kahn tuvo una reina, su nombre era Sindel y su muerte prematura fue inesperada.
El sacerdote principal de Kahn, Shang Tsung, hizo que el espíritu de Sindel renaciera algún día. Pero no en Outworld, sino en el reino de la Tierra.

Este diabólico acto, le dio a Shao Kahn el poder de atravesar las puertas dimensionales y reclamar a su reina. Esto le permitió finalmente tomar el reino de la Tierra.

Desde que se abrió la brecha del portal a la Tierra, Shao Kahn transformó lentamente el planeta en una parte de Outworld.

Kahn liberó la Tierra de toda vida humana, reclamando cada alma como suya.

Pero hubo almas que Kahn no pudo tomar. Estas almas pertenecían a los guerreros escogidos para representar a la Tierra en el nuevo Mortal Kombat.

Los humanos sobrantes fueron esparcidos por todo el planeta. Shao Kahn envió una armada de feroces guerreros de Outworld para encontrarlos y eliminarlos.

Después del primer torneo Sonya Blade desapareció. Entonces Jax se embarcó en una misión de rescate hacia Outworld. El encontró a Sonya, que había permanecido prisionera con su némesis Kano. Cuando liberó a Sonya, Jax también liberó a Kano, quien aprovechó la oportunidad para escapar de ser arrestado.

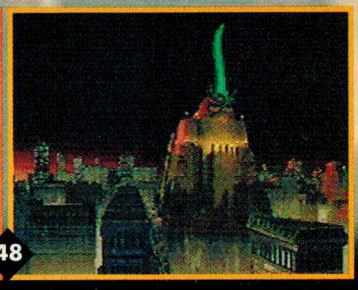
El último avance en tecnología Lin Kuei surgió con la creación del primer asesino cibernético. La organización comenzó a convertir a sus Ninjas en máquinas sin alma. Pero Sub-Zero se rehusó a ser parte de esto y fue marcado a muerte por su propio clan.

Después de ganar el primer Mortal Kombat y escapar del Outworld, Liu Kang ve hacia el futuro. Ha comenzado a entrenar una nueva generación de Shaolins junto con Kung Lao, pero nada podrá prepararlos para la invasión inesperada de Outworld.

SHEEVA

Ella fue contratada por Shao Kahn para seguir como protectora personal de Sindel. Comenzó a sospechar de la lealtad de Shao Kahn hacia su raza de Shokan cuando él puso a Motaro como el líder de su escuadrón de exterminación. En Outworld, la raza de centauros Motaro son enemigos naturales de los Shokan.

Mientras Sheeva servía a su amo en la Tierra, su raza de Shokans eran maltratados en Outworld. Kahn favorecía a la raza de centauros de Motaro y los ayudó a derrotar a los Shokans. Al saber esto, Sheeva se volvió contra su maestro. Ella derrotó a Motaro y en un ataque de furia venció a Kahn. Al liberar la Tierra, también liberó a Outworld. Entonces ella regresó a casa para restaurar el aprecio y respeto de su raza.



SHANG TSUNG

Tsung es el hechicero más importante de Shao Kahn. Una vez perdió el aprecio de su emperador después de fallar en el torneo por conquistar al reino de la Tierra. Pero Shang Tsung es instrumento fundamental en el esquema de conquista de la Tierra de Kahn. Ahora, se le ha concedido más poder que nunca.

Cuando Shao Kahn domine la Tierra, él necesitará de Shang Tsung para que le ayude a encontrar a los sobrevivientes. Con sus nuevos poderes, Tsung descubre el verdadero plan de su maligno emperador: tan pronto como todo esté listo, Kahn tomará el alma de Tsung. Al enterarse de esto, Tsung se volvió contra su amo. Encontró a Motaro desprevenido y derrotó a Shao Kahn. Y antes de que la Tierra se recuperara, Tsung reclamó todas las almas como suyas. El gobernará por siempre la Tierra en su propia marca de maldad.

SUB ZERO

El ninja regresa sin máscara. Fue traicionado por su propio clan Ninja Lin Kuei. El rompió el sagrado código de honor por abandonar el clan y está marcado a muerte. Pero a diferencia del ninja, sus perseguidores se convirtieron en máquinas. El no sólo deberá pelear contra la amenaza de Outworld, sino que además tendrá que eludir a sus desalmados asesinos.

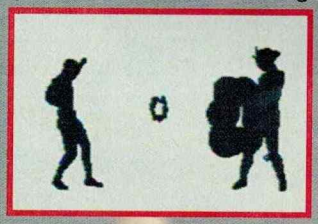
En una violenta batalla, Sub-Zero enfrentó a Cyrax y a Sektor, pero no estaba solo. También estaba el tercer asesino de Lin Kuei -el elusivo Smoke-. Antes de la automatización, Smoke y Sub-Zero eran aliados. Sub-Zero ayudó a que Smoke recordara su pasado y que fueran aliados una vez más. Sub-Zero derrotó a los cyborgs asesinos con la ayuda de smoke y usó toda su fuerza interior para derrotar a Kahn y sus fuerzas de Outworld.

El antiguo Ninja desapareció una vez más en las sombras. Su legado es conocido sólo por unos cuantos.

JAX BRIGGS

Después de fallar al convencer a sus superiores de la próxima amenaza de Outworld, Jax comenzó secretamente a prepararse para futuras batallas contra las fuerzas de Kahn. El mismo se arreglo los brazos con implantes biónicos indestructibles. Esto es una guerra que Jax está dispuesto a ganar.

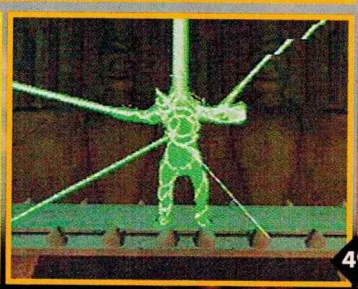
Para la segunda vez que enfrentaba a las fuerzas de Shao Kahn, Jax ya estaba preparado. Siendo el hombre más fuerte del mundo, Jax no tuvo problemas para probarlo derrotando primero a la armada de Kahn y luego derrotándolo a él. Cuando el mundo regresó a la normalidad, Jax y Sonya comenzaron la investigación de Outworld. Jax dirigió la división de exploración que aprendió a abrir portales a otros mundos mediante la ciencia y no la magia. El comenzó la expedición a un nuevo y extraño reino.



KANO

Se pensaba que había muerto en el primer torneo. Fue encontrado en Outworld donde escapó una vez más de ser capturado por Lt. Sonya Blade. Antes de la invasión de Outworld, Kano convenció a Shao Kahn que perdonara su alma. Kahn necesitaba a alguien que enseñara a sus guerreros cómo usar las armas de la Tierra y Kano era el hombre indicado.

Cuando Shao Kahn dejó a Kano con vida, falló en ver el ingenioso pensamiento humano. Kano mandó a la armada de Kahn en una falsa misión y los eliminó con un arma robada. Peleó contra los guerreros restantes y finalmente venció a Kahn Las intenciones reales de Kano eran tomar las armas que Kahn poseía. Pero Kano fue incapaz de controlar a los espíritus cuando éstos escaparon y lo atacaron. Habiendo sufrido una muerte violenta, Kano ignoró que salvó al mundo que intentó conquistar.



LIU KANG

Después de la invasión de Outworld, Liu Kang se encontró con que él era el blanco principal del escuadrón de exterminación de Kahn. El es el campeón Shaolin y ha arruinado los planes de Kahn anteriormente. De todos los humanos, Kang es la mayor amenaza para Shao Kahn.

Por haber frustrado a Shao Kahn en el pasado, Liu Kang es ahora el blanco principal de los escuadrones de exterminación de Kahn. Pero Kang es el campeón Mortal Kombat reinante y lo probó derrotando fácilmente a las fuerzas de Kahn. Pero, al parecer, es la muerte de su amigo Kung Lao lo que hace que Kang se enfurezca y encuentre la fuerza para derrotar a Shao Kahn. Entonces, antes de que el portal se cerrara, Liu Kang fue gratificado por la princesa Kitana y agradecido por salvar la Tierra y Outworld.

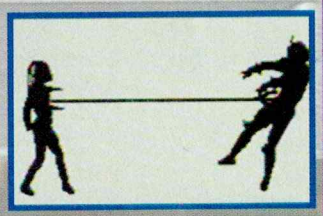
STRIKER

Cuando el portal de Outworld se abrió sobre una gran ciudad en Norte América, el pánico y el caos se salieron de control. Kurtis Striker era el líder de una brigada de control de disturbios, cuando Shao Kahn comenzó a tomar almas. El se encontró como el único sobreviviente de una ciudad que una vez estuvo poblada por millones de personas.

Ignorante de por qué su alma fue perdonada en la invasión de Outworld, Striker tuvo una visión de Rayden, donde le ordenó ir al oeste. Finalmente, conoció al resto de los guerreros de la Tierra y supo el verdadero significado de su sobrevivencia. Entonces regresó a la ciudad que juró proteger. Kahn no estaba familiarizado con este nuevo kombatiente y fue tomado por sorpresa. Striker derrotó a Kahn y salvó al planeta entero. El caos que consumió la ciudad durante la invasión se ha ido.

SMOKE

El tercero de los 3 prototipos de Ninjas Cibernéticos, la unidad de memoria de Sektor fue borrada por un conflicto de la computadora. Al perder el control del programa, nadie puede estar seguro de que complete su tarea programada: Eliminar a Sub-Zero. Así, él es una especie de comodín en el torneo.



Smoke fue una vez amigo y aliado de Sub-Zero cuando ambos trataron de escapar de ser transformados en máquinas por su clan Ninja. Pero Smoke fue capturado y transformado en un cyborg con la misión de encontrar y eliminar a su viejo compañero. Sin embargo, Smoke se vio acosado por las fuerzas de Shao Kahn.

El supo que todavía tenía alma y su verdadera misión era la destrucción de los invasores de Outworld.
El derrotó a Kahn y salvó al mundo pero quedó atrapado en su cuerpo artificial por siempre.

SONYA

Sonya desapareció después del primer torneo, pero más tarde fue rescatada de Outworld por Jax. Después de regresar a la Tierra, ella y Jax trataron de prevenir al gobierno de los Estados Unidos de la amenaza próxima de Outworld. Por falta de pruebas ellos se vieron indefensos cuando Shao Kahn comenzó su invasión.

Sonya derrotó a su archienemigo Kano en lo alto de un rascacielos cerca de la fortaleza de Shao Kahn. Después se enfrentó cara a cara con el mismo emperador.
En una increíble muestra de coraje, Sonya ganó. Cuando el mundo regresó a su estado normal, Sonya no tuvo problemas para convencer a sus superiores de formar una brigada de investigación hacia Outworld encaminada a proteger a la Tierra contra posibles futuras invasiones por parte de otros reinos.

KUNG LAO

El plan de Kung Lao para reformar la sociedad del Lotto Blanco, se vio afectado cuando Shao Kahn invadió la Tierra. Como uno de los guerreros escogidos, Lao deberá usar sus grandes habilidades de pelea para esquivar el reino de terror de Shao Kahn.

Cuando Kahn invadió la Tierra, Kung Lao tuvo que abandonar sus planes de reunificar a la sociedad del Lotto Blanco. Entonces, tuvo que enfocarse en el nuevo torneo. El buscó a Liu Kang y juntos combatieron a las fuerzas de Kahn sin miedo. Usando el conocimiento que obtuvo como monje Shaolin, peleó por el nombre su gran ancestro, el Kung Lao original. Aunque surgió victorioso, las heridas que sufrió durante la batalla con Kahn ocasionaron que Kung Lao se uniera a sus ancestros en una vida mejor.

Sektor es en realidad el verdadero nombre de la unidad KL-9T9. El fue el primero de los 3 prototipos de Ninjas cibernéticos, ninjas construídos por el Lin Kuei. Una vez, Sektor fue un humano asesino, entrenado por el Lin Kuei, él se ofreció voluntariamente para la automatización por su lealtad a su clan. Sektor sobrevivió a la invasión de Outworld,él no tenía alma que le pudieran quitar.

Después de terminar finalmente con Sub-Zero, Sektor decide pelear. Tomó a Kahn y a los seres de Outworld como amenaza para el Lin Kuei. Las fuerzas de Kahn no son problema para Sektor que se abrió camino hacia la fortaleza. Una vez adentro, Sektor inició su secuencia de autodestrucción. La explosión resultante fue tan poderosa que cerró el portal y volvió la Tierra a la normalidad.

SEKTOR

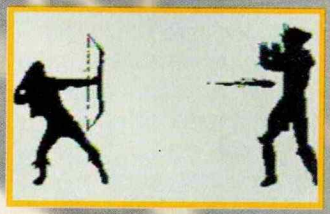
SINDEL

Una vez, ella gobernó Outworld junto a Shao Kahn como su reina. Ahora, 10,000 años después de su prematura muerte, ella ha renacido en la Tierra. Su malvado propósito es hacer pareja con la tiranía de Shao Kahn. Ello es la llave para la conquista de la tierra.

Sindel tuvo visiones de su pasado, lo que hizo que se volviera contra Kahn, descubrió que su verdadero rey se llamaba Jerrod. Ellos tuvieron una hija llamada Kitana y gobernaron un reino llamado Edenia antes de que Kahn se los arrebatara en su Mortal Kombat. El utilizó a Sindel como instrumento para conquistar la Tierra y tomó a Kitana como su hija. Al derrotar a Shao Kahn, Sindel liberó la Tierra. Al hacer esto, Sindel también liberó Edenia y Serenni con su hija Kitana que ahora tenía 10,000 años de edad.

NIGHT WOLF

Trabaja como historiador y preservador de la cultura de su gente. Cuando el portal de Kahn se abrió sobre Norte América, Nightwolf usó la magia de su espíritu para proteger la Tierra sagrada de su gente. Esta área es pieza vital para la ocupación de la Tierra por parte de Kahn.



Nightwolf ayudó a otros guerreros a escapar hacia su Tierra sagrada. Una vez ahí, se agruparon y formaron un plan de ataque contra la invasión de Shao Kahn. Nightwolf había entrenado muy duro para esta batalla y finalmente se enfrentó a Shao Kahn saliendo victorioso. Cuando la Tierra regresó a la normalidad, Nightwolf ganó pacíficamente las tierras que su gente nativa había perdido hace muchos años. Ellos establecieron su propia nación y pronto se convirtieron en los más grandes líderes de la Tierra.

CYRAX

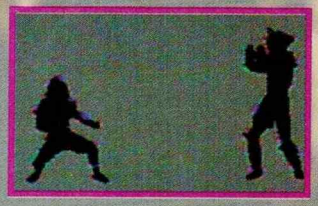
Cyrax es la unidad LK-4D4, el segundo de los 3 prototipos de Ninjas cibernéticos construídos por el Lin Kuei. Al igual que sus contrapartes, su tarea programada es encontrar y eliminar al Ninja traidor, Sub-Zero. Sin alma, Cyrax pasó desapercibido por Shao Kahn y permanece como posible amenaza contra la dominación de la Tierra.

Cyrax fue capturado por Sub-Zero y reprogramado con nuevas órdenes: destruir a Shao Kahn. Con Shao Kahn imposibilitado para detectar la presencia del asesino sin alma, Cyrax lanzó un exitoso ataque sorpresa. Después de derrotar a Kahn y salvar la Tierra, Cyrax espera nuevas órdenes de los cuarteles generales del Lin Kuei. Las órdenes nunca llegaron y Cyrax comenzó a fallar. El terminó desamparado en medio de un desierto al dirigirse ilegalmente hacia su base.

KABAL

Como un guerrero escogido, su identidad es un misterio para todos. Se cree que es sobreviviente de un ataque por parte de los escuadrones de exterminación de Shao Kahn. Como resultado de haber sido ferozmente atacado, él se mantiene vivo gracias a respiración artificial y con gran furia hacia la conquista de Shao Kahn.

Al seguir vivo después de un ataque que casi lo lleva a la muerte, Kabal juró vengarse de sus agresores. El peleó junto a los otros guerreros. Cuando derrotó a Motaro y al poderoso Shao Kahn, probó que en realidad era el elegido. Antes de la invasión Kabal vivió una vida de crimen. Una vez fue miembro del Dragón Negro junto con Kano. Ahora Kabal dedica su vida a pelear contra la injusticia. El le dará a los círculos criminales una nueva razón por la cual temer.



Shaq Fu

Ahora te tenemos tres trucos para este juego, los tres son bastante curiosos, así que échales un ojo:

Normalmente en este juego cuando hay una pelea y golpeas a tu enemigo sólo aparece una estrella que indica que le diste, pero el primero de los trucos es para hacer que a los peleadores les salga sangre cuando son golpeados (si tienes excelente vista la podrás ver).

Para hacer este truco deberás entrar a la pantalla de opciones, entonces ahí presiona los siguientes botones en este orden: Y, X, B, A, L, R; si lo haces bien la pantalla se pondrá roja por unos instantes, entonces al comenzar un juego y darle un buen golpe a tu enemigo él sangrará, pero un poco nada más.

Este otro truco te permitirá jugar el modo de historia con cualquier otro personaje y no con Shaq. Para hacerlo entra a la pantalla de opciones y ahí en la opción de "Music Test" escoge un número del 2 al 7, después de eso ejecuta la siguiente secuencia: ▲, ▼, B, ◄, ►, B; si lo haces bien, la pantalla se pondrá rosa por algunos instantes.

Al empezar un juego en modo de historia verás que todo es normal, pero al entrar a pelear con cualquiera de tus enemigos aparecerá el personaje que elegiste en lugar de Shaq. Aquí están los personajes que aparecen dependiendo el número que elijas:

Para elegir una escena "secreta" en "Duel Mode" ve, (¿A dónde crees?), a la pantalla de opciones y ahí realiza la siguiente secuencia: ▲, ►, B, ▼, ◄, B; si lo haces bien entonces la pantalla se pondrá por algunos instantes de color amarillo.

Ahora, al entrar a "Duel Mode" cada jugador deberá escoger a su peleador y al mismo tiempo deberán presionar los botones X y A (cada uno en su control). Si lo hacen bien el gráfico de la escena a escoger desaparecerá y empezará el juego; lo harán en una escena que normalmente no se podía elegir.

Nota: Posiblemente puedas tener problemas para ejecutar alguno de estos códigos, pues lo tienes que hacer bastante rápido, para eso tendrás que practicarlo hasta que te salga.

GAME VISTAZO A: PREHISTORIK MAN

Por fin Titus lanzó la versión de Prehistorik Man para el Game Boy que no toma ventaja de las cualidades del Super Game Boy; nosotros al tomar las fotos le cambiamos el color (de los que puedes seleccionar en el SGB) para darle variedad al artículo.

En la medida de lo posible, intentaron hacer una conversión del título de Super NES; los fondos que se mueven a diferente velocidad y la música es poco variada.

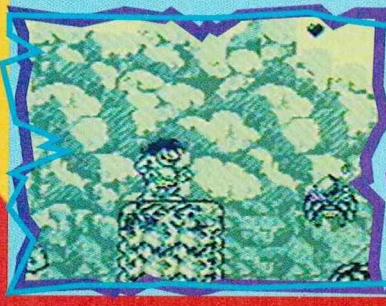
En la escena 3, es indispensable que tomes esta arma, para poder descubrir algunas plataformas; además te sirve para atacar al enemigo a larga distancia.

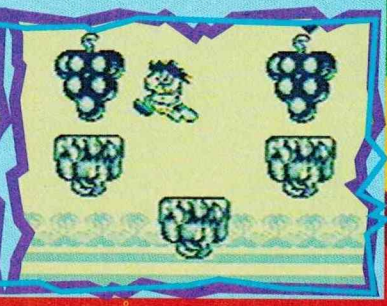
ITEMS

En el transcurso del juego hay plátanos, fresas, limones, pasteles, caramelos, papas fritas, diamantes y anillos que son puntos y pueden estar ocultos, pero golpeando salen.

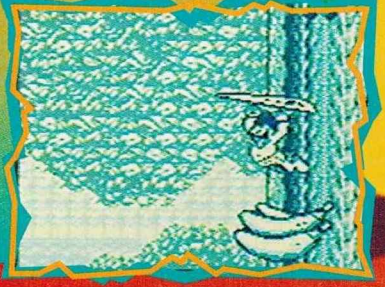
En el camino vas encontrando letras que forman la palabra BONUS y si las juntas todas, obtienes una vida extra.

En la primera escena, casi al final, cólocate donde se ve la primera foto y presiona el control hacia abajo para entrar una cueva oculta que te lleva a donde hay dos bonus gigantes que te dan 10,000 puntos cada uno. Para regresar, presiona el control hacia abajo (por donde saliste).





Hay bonus gigantes que te dan 10,000 puntos, pero obviamente están en lugares difíciles de llegar.



Puedes rebotar sobre los enemigos para alcanzar items que estén en lugares altos, recuerda que si mantienes el botón A presionado, saltas o rebotas más alto.

En la segunda sección de la escena 2, pegado del lado izquierdo hay unas plataformas ocultas que te llevan hacia una vida extra.

Hay cuevas que son atajos en la escena o cuartos donde hay bonus, por cierto, hay cuevas que no se ven, pero si presionas el control hacia abajo puedes entrar a ellas.

Algunas veces al eliminar a los enemigos botan tres huesos; cuando tomas los tres, obtienes un corazón de energía.

En Japón, este juego se conoce como P-Man y lo comercializó Kemco.

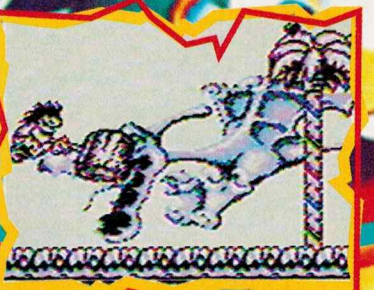
En la escena 3, sólo volando puedes alcanzar el item secreto y dos letras de bonus.

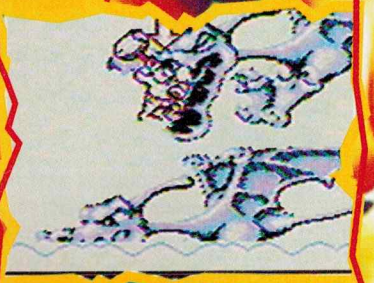
Hay una especie de semáforos que sirven como media meta para que no te regresen hasta el principio de la escena si te eliminan. Hay otros semáforos más grandes que son la salida, pero no podrás terminar la escena hasta que no hayas tomado el item secreto.

JEFES

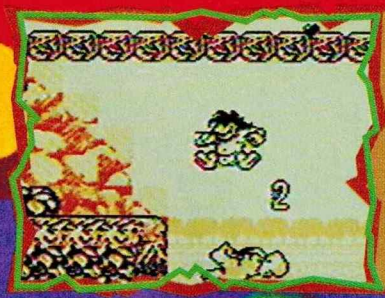
El primer jefe es este dinosaurio; cuando aparezca, colócate debajo de él mientras salta, para que primero le golpees las manos, después subas en una de sus piernas y de ahí puedas saltar a su cabeza, donde lo golpeas hasta enterrarlo en el suelo.

Al final de la segunda escena, te encuentras con estos dinosaurios; primero tendrás que golpearlos seis veces, subir en uno (en el que puedas) y después enfrentarte a ellos en pleno vuelo golpeándolos y saltando de uno a otro hasta eliminarlos.



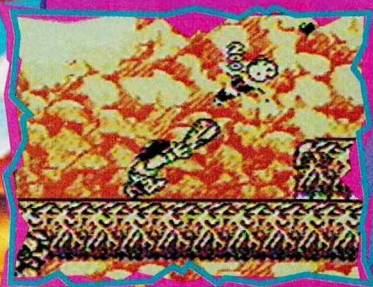


En la tercera escena, hay picos en el suelos que tienes que esquivar, dando saltos largos pero cuidándote de los enemigos que te esperan del otro lado.

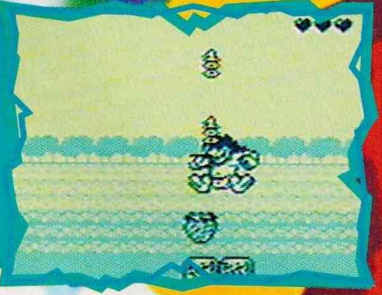


Hay ocasiones que no es bueno eliminar a todos tus enemigos, ya que puedes necesitarlos para alcanzar ciertos lugares.

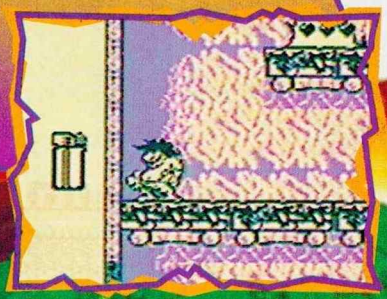
Tu arma la puedes utilizar al frente o hacia arriba para que golpee en diagonal (por los enemigos que intentan sorprenderte) y además el valor de tu arma comienza desde atrás, así cuando un enemigo te ataque por la espalda, sólo calcula el momento exacto para eliminarlo.

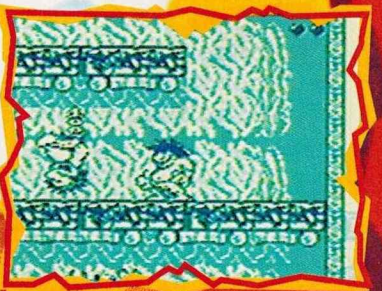


Las frutas (a veces) son la guía para encontrar el camino adecuado.

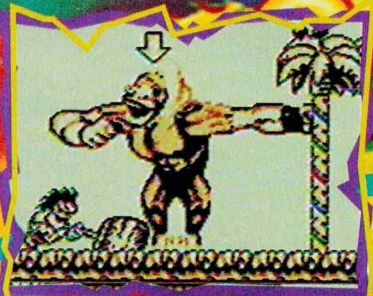


Los items secretos a veces están en lugares que al parecer no hay forma de tomarlos, pero recuerda que siempre hay una solución, por ejemplo para tomar este hay que llegar por debajo, descubriendo unas plataformas invisibles.

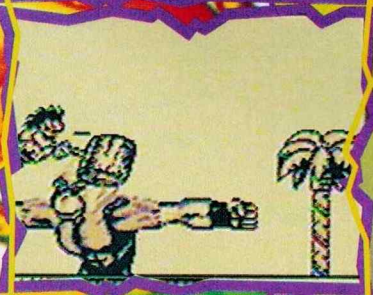




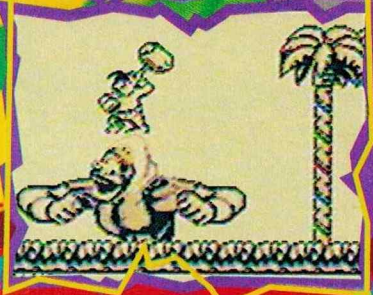
En esta escena, vas bajando por el interior de un árbol y tienes que eliminar cuanto enemigo se ponga en tu camino, como buen cavernícola que eres.



JEFES



El tercer jefe es un gorila al que tienes que golpear en el brazo para que deje de atacarte y así puedas saltar a su cabeza; necesitas repetirlo varias veces hasta que lo inmovilices, para después enterrarlo como al primer jefe.



Al final de la cuarta escena, se encuentra este jefe que te ataca golpeando el suelo para hacer caer hojas que te dañan. Mientras tú las esquivas tienes que dispararle a la boca y a la parte superior saltando sobre sus brazos.

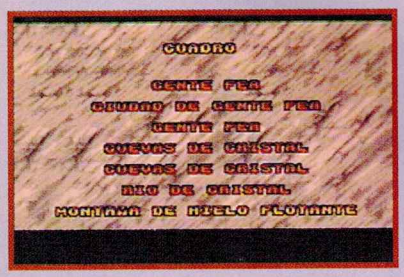
PREHISTORIK MAN

Este juego es bastante largo, así que si después de algún tiempo no has podido terminarlo, este truco te será de mucha ayuda.

Entra a la pantalla de opciones y después de arreglar todo a tu parecer ilumina la opción de "salida", entonces presiona y mantén el botón L y después presiona Start (cuando cambies de pantalla suelta el botón L).

Ahora, en la pantalla principal escoge la opción de "Empezar el juego", presiona y mantén el botón R e inmediatamente presiona Start para empezar el juego, si esto lo haces bien, podrás hacer dos cosas...

La primera de ellas es terminar la escena a la hora que quieras, para eso simplemente tendrás que presionar el botón de Select en cualquier momento y la escena terminará.



La segunda es poder ir a la escena que desees, para eso deberás presionar Start para poner pausa y después presionar Select, con esto aparecerá una pantalla en la que podrás elegir la escena a la quieras ir.

SOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección envíanoslo a: Pestalozzi # 838 Col. Del Valle CP 03100 México, D.F. Sección S.O.S.

EQUINOX

Este juego es uno de los que se lleva las palmas por largo y difícil, así que si tú tienes problemas con lo referente a energía y magia este truco seguramente te será de gran ayuda.

Al principio espera a que aparezca la pantalla con el título del juego, entonces ahí presiona los siguientes botones en este orden:

L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.

Si esto lo haces bien, el cuadro azul que está abajo cambiará a verde.

Después de esto escoge un archivo, ya sea uno empezado o uno nuevo, entonces gracias al truco, tanto tu marcador de energía como el de magia no se gastarán para nada, o sea que podrás usar tus hechizos indiscriminadamente.

AHORA PUEDES ELEGIR: HACER TUYO ESTE COMPACT DISC

- A solicitud de nuestros lectores regresan las 2 exitosas promociones de suscripción a Club Nintendo.
- Llévate gratis el CD con la música original de la película Street Fighter y el talento de Ice Cube, Hammer, Deion Sanders, Public Enemy y 9 raperos más.

ASI COMO LO OYES

CLUB Nintendo®

O SUSCRIBIRTE DE VOLADO

Si lo prefieres podrás hacer tuyas las monedas de colección de Street Fighter.
¡Suscríbete de volado! y recibirás mes a mes la información completa y actualizada de los videojuegos que más te interesan y, completamente gratis, estas monedas metálicas oficiales de Capcom.

12 MONEDAS

Tú decides cuál regalo quieres en tu suscripción, de 12 números a Club Nintendo por sólo **$144.00**

CUPON DE SUSCRIPCION ANUAL A "CLUB NINTENDO"

CLUB Nintendo

Sí Acepto suscribirme y recibir mensualmente la revista CLUB NINTENDO en su edición regular de 12 ejemplares anuales por sólo $144.00

OS-N-0696

Adjunto: ( ) Cheque Certificado ( ) Cheque De Caja ( ) Giro Postal (a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX S.A. DE C.V.)

O prefiero que carguen a la Tarjeta de Crédito la cantidad de $ _____

( ) Afiliación No. CC-042614 BANAMEX ( ) Afiliación No. CC-042614 CARNET ( ) Afiliación No. CC-042614 BANCOMER ( ) Afiliación No. AE-935-651-2815 AMERICAN EXPRESS ( ) Afiliación No. 92602-5611-1-DC DINERS CLUB

No. de tarjeta: _____ fecha de vencimiento de su tarjeta

Por este pagaré me obligo incondicionalmente a pagar a la orden del Banco emisor, el importe de este título en los términos del contrato suscrito para el uso de esta tarjeta. Este pagaré es negociable únicamente con instituciones de crédito.

(Escribe con letra de molde y sin abreviaturas)

NOMBRE (S) APELLIDO PATERNO APELLIDO MATERNO

CALLE NUMERO COLONIA O FRACCIONAMIENTO

CIUDAD O POBLACION CODIGO POSTAL

ESTADO TELEFONO AÑO DE NACIMIENTO PROFESION

Firma del tarjetahabiente

GARANTIA

Si ordenas tu suscripción por 12 meses a la revista CLUB NINTENDO en su edición regular, pagarás sólo $144.00; te cubrirás del riesgo de un incremento en el precio de venta de la revista, y además serás de los primeros en recibirla mensualmente

¡MARCA AQUI! QUE REGALO QUIERES

El CD de Street Fighter ( )

Las 12 monedas de colección ( )

MARCA SOLO UNO

Apresúrate porque este ofrecimiento es válido hasta agotar existencias

DISTRIBUIDORA Intermex S.A. de C.V.

Lucio Blanco No. 435, Delegación Azcapotzalco, C.P. 02400. México, D.F.

DOBLA AQUI

ENVÍA TU CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN ¡HOY MISMO!

PARA SUSCRIBIRTE HAZ LO SIGUIENTE

1.- Elige tu forma de pago: **Tarjeta de Crédito, Cheque Certificado, Cheque de Caja o Giro Postal.**

2.- Anota tus datos personales en el cupón.

3.- Si deseas pagar con **Tarjeta de Crédito**, firma el pagaré y anota la fecha de vencimiento. Pero, si tu pago es con **Cheque o Giro**, llénalo a nombre de DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.

4.- Recorta toda esta página por la línea vertical marcada

5.- Dobla esta hoja en 3 tantos, por las partes marcadas en forma horizontal.

6.- Si vas a efectuar tu pago con cheque o Giro, inclúyelo en el interior de la hoja.

7.- Cierra la orilla izquierda y derecha con cinta adhesiva.

8.- Depósitalo en el Correo ¡hoy mismo!, tiene PORTE PAGADO.

CLUB Nintendo

Si estás interesado en adquirir números atrasados, solicítalos en los teléfonos:

5-67-23-12 • • 2-07-20-31

NO MANDES DINERO EN EFECTIVO LA LEY LO PROHIBE (Art. 444 FRACC. I Y II DE LA LEY DE VIAS DE COMUNICACION EN VIGOR).

NO ENVIES GIROS TELEGRAFICOS PORQUE NOS IMPIDEN IDENTIFICAR Y APLICAR CORRECTAMENTE TU ORDEN Y TU PAGO.

¡ORDENA TU SUSCRIPCION POR TELEFONO!

D.F. E INTERIOR:

561-72-33 230-96-28

RECORTA POR AQUI

IMPORTANTE: No se sirven órdenes de suscripciones a Apartados Postales o a domicilios conocidos, porque no recibirías un servicio eficiente y rápido.

Empezarás a recibir tu ejemplar mensual de suscripción, dentro de 30 ó 45 días.

DOBLA AQUI

AL ARMAR TU SOBRE, ESTA RESPUESTA PAGADA DEBE QUEDAR AL FRENTE

DOBLA AQUI

CORRESPONDENCIA CON PORTE POR COBRAR

SOLAMENTE SERVICIO NACIONAL

CORRESPONDENCIA RE-DIN-DF-004-95 AUTORIZADO POR SEPOMEX

EL PORTE SERA PAGADO POR:

DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.

Departamento de Suscripciones

Administración de Correos No. 16

02430 México, D.F.

Si ya te atrasaste, ponte al corriente:

1.- Llama a los teléfonos para saber si aún hay existencia de los números que te hacen falta.
2.- Ve a la Oficina de Correos y paga por tu Giro.
3.- Envíalo a: Calle Monterrey #6 Col. Roma México, D.F. 06700 ó también a: Calzada Vallejo #1020-B Col. Industrial Vallejo México, D.F. 02300
4.- Espera de 4 a 6 semanas por tu envío.

Tarifa Correo Registrado

0 a 1 kg. D.F. $5.20	Interior $6.50
1 a 3 Kgs. D.F. $7.80	Interior $9.80

(Se calculan aproximadamente 4 revistas por kilo)

Envía tu Giro Postal a nombre de:
DISTRIBUIDORA INTERMEX, S.A. DE C.V.
Con los datos del remitente muy claros, principalmente el Código Postal.

ejemplos

Sí desde el Interior solicitas: Año 4 # 6, 7, 9 y 12 + Año 5 # 1, 2 y 3= 7 revistas x $12.00 = $84.00 + $9.80 envío= pagas $93.80
Y si desde el D.F. pides: Año 4 # 10 y Año 5 #4= 2 revistas x $12.00 = $24.00 + $5.20 envío= pagas $29.20

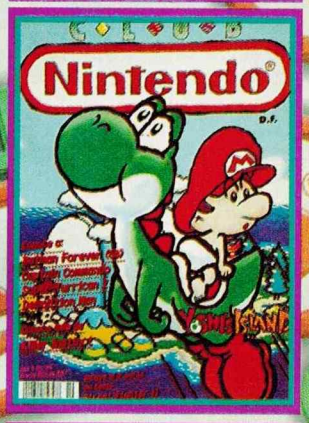
ESTAS SON ALGUNAS DE LAS REVISTAS DISPONIBLES

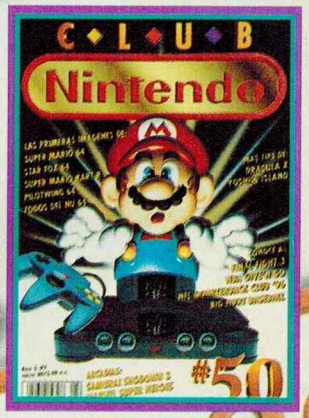
C L U B Nintendo

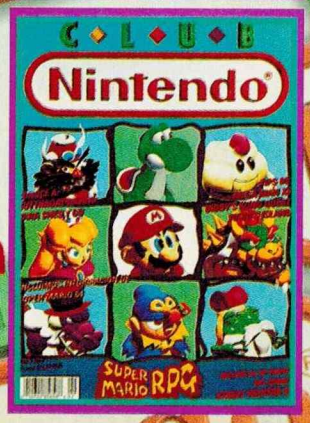
También puedes ir por ellos directamente a:

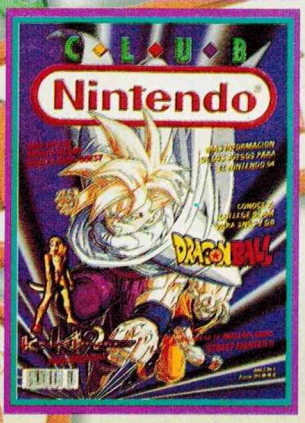
Calle Monterrey #6
esquina Av. Chapultepec
Col. Roma Norte
México, D.F. 06700
Tel: 207-20-31
Horario: 9 a 2 y 4 a 7 pm
Srita. Leticia Rueda

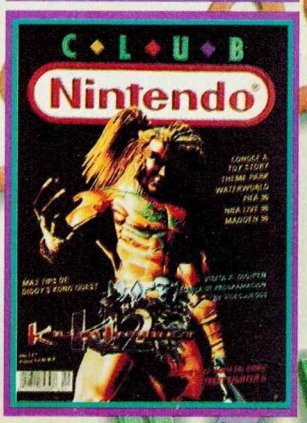
Calzada Vallejo #1020-B
Col. Industrial Vallejo
México, D.F. 02300
Tel: 567-28-12
Horario: 9 a 1:00 y 2:30 a 5 pm
Srita. Hernández











En este mismo número, te damos más claves para este fabuloso juego de Playmates/Shiny enviadas por Ricardo Becerra, y para que vean que buena onda somos, les damos los otros códigos que hay para este juego.

Ve a cualquiera de las escenas del juego Ya te dimos una clave para saltar de nivel en este juego, pero si quieres ir a una en especial empieza un nuevo juego, presiona Start para poner pausa y después presiona los siguientes botones para ir a un nivel en especial.

Udderly Abducted

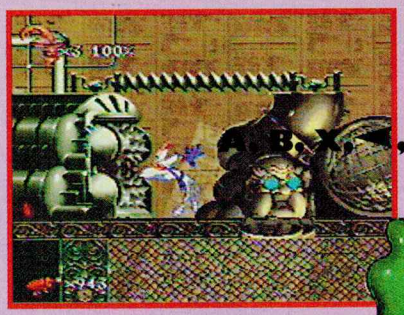
X, ◄, ►, ▼, A, X

Inflated Head

▲, ▼, X, A, B, Y, ◄, ►

Lorenzen´s Soil

A, X, ◄, ►, X, ◄, ►, ◄.



ISO 9000

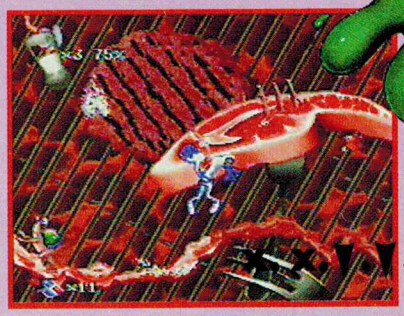
A, B, X, ◄, ◄, ►, ◄, ►.

Puppy Love

Primera vez:
◄, ►, A, B, X, ◄, ►, A

Segunda vez:
▼, ►, A, B, X, ◄, ►, A

Tercera vez:
▲, ►, A, B, X, ◄, ►, A

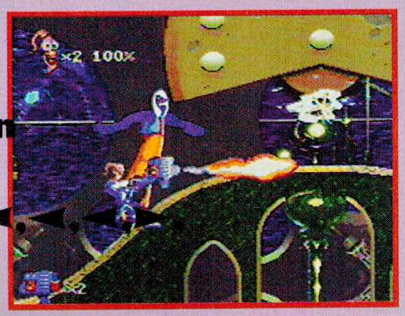


Level Ate

X, ▼, ▼, A, ◄, ►, ◄.

The Flyin´ King

A, B, X, ◄, ►, ◄, A, B

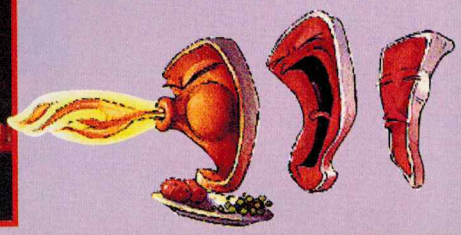


See Jim run Jim run

A, B, X, ◄, ◄, ◄, ◄, ►

Villi People

A, B, X, A, B, X,



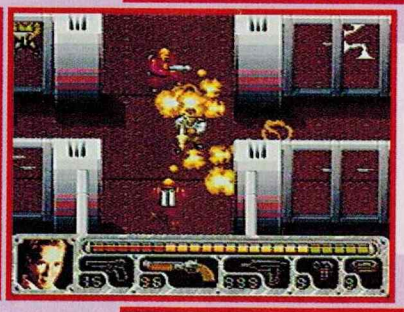
True Lies

Este juego tiene un nivel de dificultad bastante alto así que no te culpamos si no lo has terminado (ni teníamos por qué culparte pero se oye bien). Con estos passwords que a continuación te daremos se te van a facilitar mucho las cosas. Cada password tiene una función en especial así qué checa que es lo que quieres.

Vidas Infinitas

Con este password no perderás vidas, ya sea que te quiten toda tu energía o que elimines a los civiles.

BGLVS



Energía Infinita

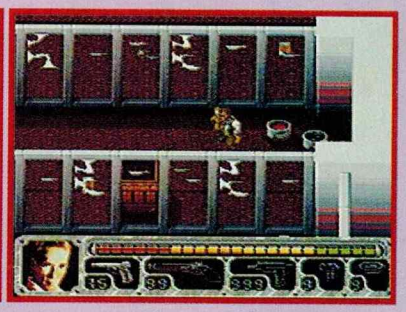
No importa que tan acribillado seas, tu energía nunca disminuirá

BGGRLY

Armas Completas

Con esto empiezas como si hubieras asaltado una armería: armado hasta los dientes.

BGWPNS



Selección de escena.

Ahora podras empezar en la escena que quieras.

MNCHT

WARLOCK

Si la busqueda de las joyas se ha vuelto un gran problema para tí estos passwords te seran de gran ayuda.

GRKKL Escena 2	SHPJL Escena 3	CDJHL Escena 4	BRSHC Escena 5
HBLSC Escena 6	CHKCH Escena 7	DCCFF Escena 8	
BSCJK Escena 9	LHBHL Escena 10	DFGBH Escena 11	

Aquí te van 3 claves para este juegazo, las cuales debes poner mientras está la pausa:

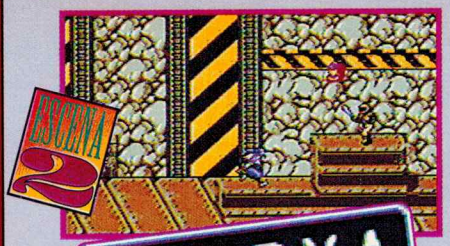
1) Presiona **A** 8 veces: **Con esto verás la pausa más clara.**

Recuerda que cuando pones pausa, la pantalla se obscurece; compara las fotos: **a** y **b** para regresar a la normalidad vuelve a presionar **A** 8 veces.

2) Haz la siguiente secuencia: **Select, B, X, A, A, X, B, Select**; para saltarte de nivel. (**c** y **d**).

3) Ahora usa esta secuencia: **X, Select, X, B, X, Select, X, A**; Con ella recuperas tu energía perdida. (**e** y **f**).

Con cada clave escucharás un sonido que indica que sí salió. Ahora sólo quita la pausa. **Ricardo Becerra V. (RRR)**
Recuerda que si presionas L, R, Select y Start al mismo tiempo, reseteas el juego.
OGT



AXXRYA

XYBRLX

BRABYY

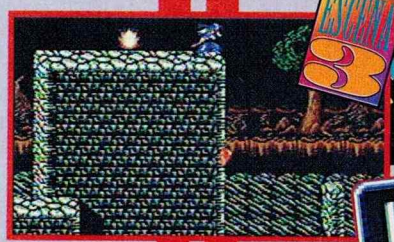
XAYXLL

RYRLAX

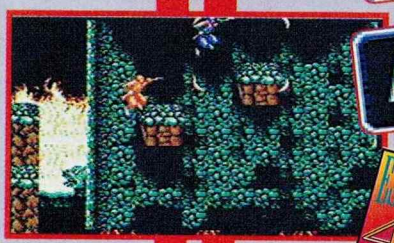
NINJA 外伝 TRILOGY
GAIDEN

Esta adaptación de 3 clásicos de NES cuenta con passwords que facilitan mucho el juego. Sin embargo hay muchas cosas que le hicieron falta a las 3 versiones como el nombre de los programadores en los finales, pero no estamos aquí para hablar de eso, así que aquí están los passwords.

XLRBBA



LYBARR



ALXYYB

RAABXL

YLRAYR

BBXYAL

ARRYAL

LBRYLY

RRBAYX

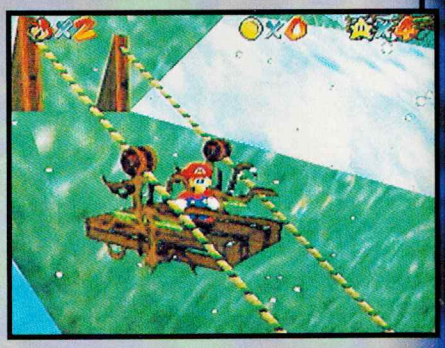
YABXRX

BXXAXY

XRXYYL

PAGINA 64

Bueno, debemos darle crédito a Nintendo por tratar de hacer un poco más pasaderos estos 3 meses que faltan para que salga el Nintendo 64 mostrando una nueva serie de fotos de Super Mario 64 y Pilotwings 64, pero lo único que consiguieron (estamos hablando de nuestro caso) es ponernos a divagar acerca de cómo se vería esto en movimiento, qué tantas cosas más sería capaz de realizar Mario y sobre todo... qué es lo que todavía no quieren mostrar. Ya que si recuerdas, en el artículo de Super Mario 64 (en el reporte del Shoshinkai) te darás cuenta que lo que mostraron fue tan solo una mínima parte de lo que realmente es todo el juego (la entrada al castillo, cuatro escenas y un adelanto de Bowser) y no dudamos que ahora sigan mostrando sólo parte de todas las sorpresas que veremos en Septiembre 30.



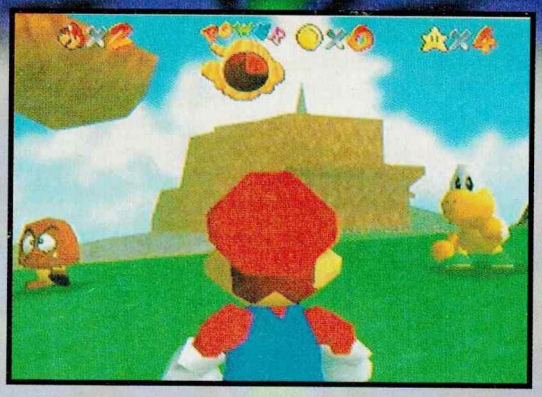
SUPER MARIO 64

¿Recuerdas al soldado metálico contra el que aparece peleando Link en las fotos que ya hemos mostrado?, pues al parecer Mario tiene la posibilidad de convertirse en una figura metálica y con brillos en todo su cuerpo (¿Te lo imaginas en movimiento?), esto no sabemos si se trate de un poder, una estatua o qué onda, pero se ve bastante bien y sólo es una muestra más de lo que hará posible este sistema (recuerda que los reflejos son cálculos matemáticos muy complejos y sólo los sistemas más poderosos los pueden ejecutar).

Checa esta foto, sin ningún problema puedes apreciar la forma tanto de las esferas como del terreno que es bastante irregular. Todo esto es posible gracias al trabajo en conjunto del procesador principal y de todos los co-procesadores para funciones específicas con los que cuenta este sistema y de los cuales ya te hemos hablado un poco.

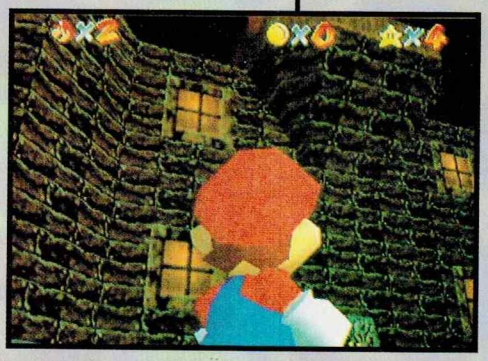
¡Vaya paisaje!, como mencionamos una de las características de este juego es que gracias a los 4 botones amarillos que tiene el control, podrás cambiar la vista del juego con lo que una escena la podrás ver de diferentes formas. Por cierto, estos 4 botones no siempre serán para cambiar la perspectiva como lo han entendido algunos lectores, en este juego se utilizan para eso, pero seguramente en otros juegos (como los de peleas) podrían tener diferentes funciones.

Como podrás ver ahora Mario tiene una gran variedad de movimientos, aquí por ejemplo lo tenemos colgado de una reja. Si te fijas esta misma reja proyecta una sombra sobre una superficie irregular sin ningún problema. Otra de las muestras del poder de procesamiento de este sistema.



Por cierto, si has tenido suerte (que por el programa no se sabe si es buena o mala) alguna vez habrás visto por TV las imágenes de los juegos para el Nintendo 64. Tal vez esto no signifique mucho para ti, inclusive hasta normal, pero déjanos decirte que fuera de México estas imágenes no las ha permitido pasar por TV Nintendo of America y tampoco Nintendo of Japan; hasta donde sabemos estas mismas imágenes sólo las pasaron una vez en EU en una cadena de noticias y sólo algunos segundos. Fuera de México y Japón no sabemos de otro país en donde se pasen por TV como si nada, así que tú sabrás si eres afortunado o no.

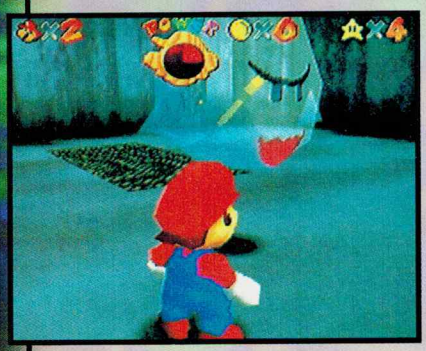
En estas dos fotos te podrás dar cuenta de la "profundidad" de las cosas que están a tu alrededor, esto gracias a las herramientas creadas por Multigen y obviamente también gracias al poder de procesamiento del sistema. Como puedes observar, no cuesta nada de trabajo imaginar a qué distancia están las paredes, los barandales o si será muy dolorosa una caída desde esa altura. ¿Te puedes imaginar el efecto de fuego de las ventanas?.



Ya que hablamos anteriormente de ver estas imágenes en vivo, esto te habrá servido para ver qué onda con los elementos en pantalla, con qué suavidad se mueve todo, cómo no se marcan las diagonales y las figuras esféricas son en realidad figuras esféricas. Y como algunas vez te mencionamos, no estaba terminado ni al 20%, es más, el juego que se dijo que estaba más terminado era precisamente Super Mario 64, el cual decían que estaba al 50%, pero eso seguramente era una de sus acostumbradas trampas, casi nos lo podemos imaginar "...Sí, dijimos que estaba al 50% pero nos estábamos refiriendo al programa de movimientos de Mario, no a los gráficos, ni escenas. El juego en sí, estaba al 30%", pero lo más importante es que lo que mostraron es impresionante.

Cuando uno ve a los enemigos en su tamaño original y frente a frente te das cuenta que no son tan pequeños como se ven en los anteriores juegos, tal es el caso del gigantesco Chomp-Chomp que se ve en una de las fotos, es muy grande y eso que Mario está algo alejado de él. Y pensar que ahora para eliminarlos tendrás muchas veces que acercarte junto a ellos y golpearlos, ¡imagínate lo que será acercarte a ese Chomp-Chomp!.

Estos fantasmas son bastante especiales, adentro de ellos hay una moneda, la cual se alcanza a ver un poco en la foto, como siempre estos fantasmas se acercarán con muy malas intenciones pero sólo cuando les estás dando la espalda, porque cuando los volteas a ver se mueren de la vergüenza. Si los golpeas podrás sacar la moneda que tienen adentro y después las podrás tomar.



Esta alfombra va volando sobre el arcoiris que se ve en la foto, algo a recalcar es el efecto de "Blur" o lo que es lo mismo, el efecto "borroso" que se ve al fondo, esto aunque no es algo del "otro mundo" le da un efecto de profundidad un poco más real (ya sabes, ese efecto visual en donde lo que ves en primer plano lo ves bien y lo del fondo se ve borroso).

Además recuerda que el Nintendo 64 maneja el Canal Alfa que son los tonos transparentes, como lo hace una estación de trabajo Silicon Graphics.

¿Y esto qué significa?, a primera vista parece que Mario está volando en dirección al sol y tiene unas alas en su cabeza. Pero conociendo a la gente de Nintendo esto podría ser muchas cosas, quizá algo o alguien esté llevando a Mario.

Estas dos fotos tal vez parezcan algo estético y sin importancia o hasta vanidoso por parte de Mario, pero sólo son una pequeña muestra de lo que se está logrando en la primera generación de juegos para el Nintendo 64, pero en este caso ya no es tanto fijarnos en lo estético, sino en la forma en la que estos efectos pueden influir para hacer el juego más "intenso".

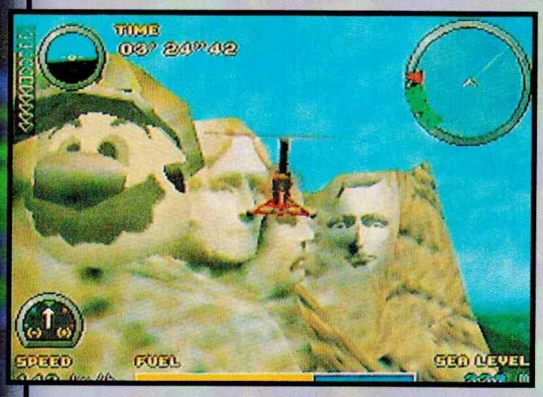
Como puedes ver, este juego maneja bastantes ambientes y lo hace bastante bien, ya hemos visto castillos, mar y ciudades y ahora también hay montañas con nieve, desiertos y parajes clásicos de estos juegos. Estos ambientes y sus peligros naturales jugarán (como siempre) una parte importante dentro de este juego como lo han sido los anteriores de Mario.

Aquí vemos otra esfera, como podrás observar, no tiene ningún problema de distorsión de gráficos, aún en sus detalles más finos a una distancia considerable. Otra cosa que podemos ver en esta foto es que Mario tendrá diferentes formas para eliminar a sus enemigos, aquí hasta los tendrá que cargar.

PILOTWINGS 64

Otro de los juegos que se están esperando con gran ansiedad (por lo menos por nosotros) es Pilotwings 64. Hay que recordar que como el primer juego, nunca se hizo alguna otra cosa similar para el SNES. Este juego es una muestra de lo que las herramientas de Multigen pueden lograr, utilizadas por una compañía que ha trabajado con ellas por bastante tiempo: Paradigm Simulations.

Pero además de las herramientas de otras compañías, Paradigm ha programado este juego con una herramienta propiedad de ellos llamada "Vega UltraVision". Esta herramienta es bastante parecida a una que habíamos comentado anteriormente de Nichimen Graphics, ya que con Vega UltraVision el programador será capaz de crear todas las funciones y gráficos de un juego en las computadoras de Silicon Graphics y después compilar estos datos para que corran en el Nintendo 64 (e incluso se dice que esta herramienta también se puede enfocar a las PC's).



Otras de las funciones de este programa es que te permite cambiar gráficos de 2D a 3D con una facilidad increíble, poder cambiar los puntos de vista del juego en cualquier momento, cambiar el medio ambiente del juego, agregar efectos especiales en tiempo real así como generación de estos gráficos en tiempo real, optimizacion de datos visuales, detección de colisión y efectos de medio ambiente en tiempo real (corrientes de aire, movimiento de agua, etc).

Este es otro de los juegos que tendrías que ver en movimiento para que realmente aprecies este juego. Por ejemplo, la playa que se ve en la foto no es una maqueta cualquiera (como esas que utilizan para vender tiempos compartidos en las playas) sino que realmente se aprecia el movimiento del mar tal como es, así que olvídate de movimientos acartonados o falsos.

Pero seguramente te has de preguntar ¿y para qué me están explicando todo esto? Pues simple: es para que te des una mejor idea de lo que ves en las fotos, y que muchas de las cosas que están ahí tienen un valor y si te descuidas podrías chocar contra ellas; por ejemplo el carrusel que se ve en la foto.

En este juego podrás manejar muchos aparatos, los cuales se usan tal como si lo estuvieras haciendo con uno de verdad (recuerda quién programó este juego), así que aquí podrás manejar un Gyrocóptero, el Rocketbelt y el Hangglider. Por cierto, este último se mueve con una "suavidad" tal, que tendrías que ver para creer. En fin, este es uno de esos juegos que no hacen mucho ruido pero que son excelentes.

SHADOWS OF THE EMPIRE

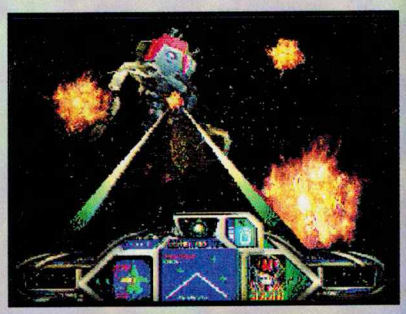
Por cierto, nos acabamos de enterar que otro de los juegos que probablemente estén listos para cuando salga el N64 sea el de "Shadows of the Empire" de Lucas Arts. Este juego como ya te hemos dicho tendrá escenas de batalla en aire (las imágenes más conocidas) y en tierra, con un mode de juego muy parecido a "Dark Forces" de esta misma compañía (Para los que no lo conozcan es tipo Doom). Este juego está basado en una novela del mismo nombre y en él veremos a personajes que ya conoces. Este otro juego también está bastante bien y es otro de los títulos que mostrarán las posibilidades de este sistema.

Acá entre nos, ¿qué juego de todos los que saldrán al principio, es de los que tienes más ganas de jugar?, sería interesante conocer tu opinión de lo que hemos visto este mes, los juegos que esperas con mayor ansiedad, qué cosa te gustaría ver en el N64 y también lo que esperas del sistema en un futuro próximo. Para ayudarte reproduciremos de nueva cuenta la lista de juegos oficiales anunciados por Nintendo (no los rumorados) y así nos puedas escribir aquí a la revista. Aunque la dirección está en el Sumario también la pondremos aquí para evitar la molestia de buscarla.

TITULO	LICENCIATARIO
Blastdozer	Nintendo
Body Harvest	Nintendo
Buggie-Boogie	Nintendo
Creator	Nintendo
Cruis'n USA	Nintendo
Doom 64	Williams Entertainment
FIFA International Soccer'97	Electronic Arts
GoldenEye 007	Nintendo
?????	GTE Interactive
Ken Griffey Jr. 64 Baseball	Nintendo
Killer Instinct 64	Nintendo
Kirby Bowl 64	Nintendo
The Legend of Zelda 64	Nintendo
Mission: Impossible	Ocean
Mortal Kombat 3 Plus	Williams Entertainment
Monster Dunk	Mindscape
Pilotwings 64	Nintendo
Red Baron	Sierra
Robotech, Crystal Dreams	Gametek
Star Wars: Shadows of the Empire	Nintendo / Lucas Arts
Starfox 64	Nintendo
Super Mario 64	Nintendo
Super Mario Kart R	Nintendo
Top Gun: A New Adventure	Spectrum Holobyte
Turok: Dinosaur Hunter	Acclaim
?????	Virgin Interactive
Wave Race 64	Nintendo
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner

(Ya son muchos ¿No?)

Recuerda que la dirección de la revista es:
Club Nintendo
Pestalozzi 838 Col. Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.



Robotech -Crystal Dreams-

Corporativo

NINTENDO PLANEA SUPER MARIO RPG 2

Pues al parecer sí, Nintendo ya está planeando muy seriamente en crear la secuela de este fabuloso RPG, pero este juego será para el Nintendo 64.

Tener una noticia como ésta es algo raro y luego viniendo de una compañía que se guarda la información tan bien como Nintendo.Esto es debido a que Nintendo, en el pasado mes de abril insertó un anuncio en varias publicaciones japonesas en donde solicitan gente para programar éste (y otros juegos) para el Nintendo 64. El anuncio dice más o menos así:

"Para crear un super juego -la secuela de Mario RPG- se necesita gente"

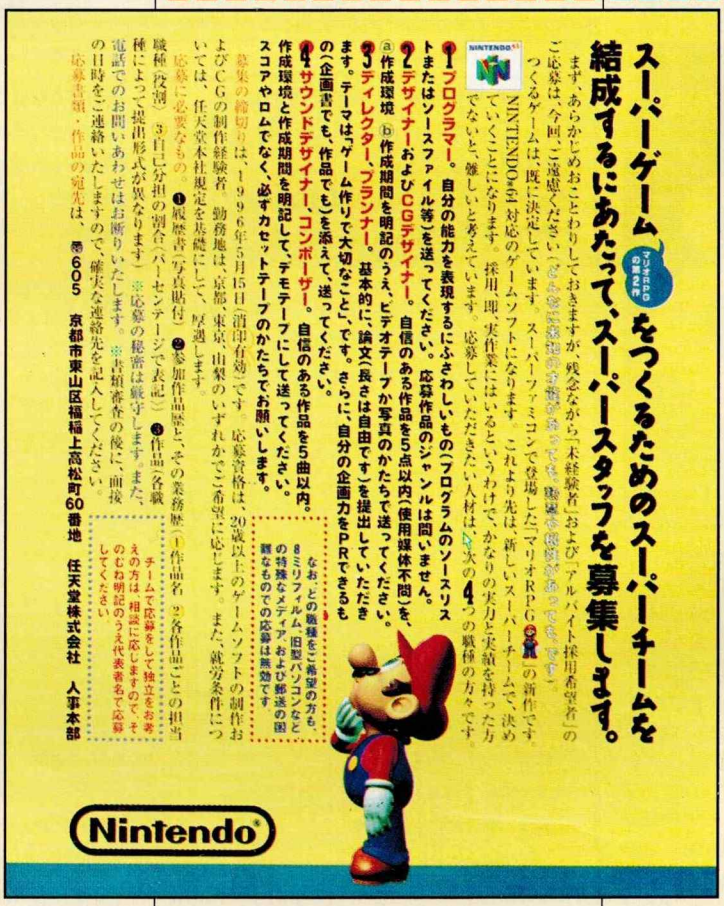
Para hacer un super juego se necesita un super equipo, así se creará "Super Mario RPG 2" que será un juego más para el Nintendo 64. Las personas que estén interesadas deben cubrir alguno de estos 4 requisitos:

Programador: Mande la lista de los juegos que ha programado, esto es para ver su capacidad como programador de videojuegos, ambiente y período de tiempo en estos trabajos.

Director de planeación: Escriba claramente una composición o tésis en la que diga qué tan importante es para usted su compañía, crear videojuegos y como podría mejorar ambas cosas.

Diseñador de sonido y compositor: Mande 5 canciones de proyectos que Ud. mismo haya hecho en un cassette, también escriba el ambiente y período.

(El plazo fue hasta el 15 de Mayo de 1996,) Los interesados deben ser mayores de 20 años, que tengan experiencia en los sistemas Silicon Graphics. Algo que también debe recordar es: Enviar su Curriculum, en qué compañía ha trabajado y material. Nosotros le contestaremos si



スーパーゲーム（SUPER MARIO RPG）をつくるためのスーパーチームを結成するにあたって、スーパースタッフを募集します。

まず、あらかじめおことわりしておきますが、残念ながら「未経験者」および「アルバイト採用希望者」のご応募は、今回、ご遠慮ください（[illegible]）。

つくるゲームは、既に決定しています。スーパーファミコンで登場した「マリオRPG」の新作です。NINTENDO64対応のゲームソフトになります。これより先は、新しいスーパーチームで、決めていくことになります。採用、理、実作業にはいるというわけで、かなりの実力と実績を持った方でないと、難しいと考えています。応募していただきたい人材は、次の4つの職種の方々です。

1 プログラマー。自分の能力を表現するにふさわしいもの（プログラムのソースリストまたはソースファイル等）を送ってください。応募作品のジャンルは問いません。

2 デザイナーおよびCGデザイナー。自信のある作品を5点以内（使用媒体不問）を、ⓐ作成環境 ⓑ作成期間を明記のうえ、ビデオテープか写真のかたちで送ってください。

3 ディレクター、プランナー。基本的に、論文（長さは自由です）を提出していただきます。テーマは「ゲーム作りで大切なこと」です。さらに、自分の企画力をPRできるもの（企画書でも、作品でも）を添えて、送ってください。

4 サウンドデザイナー、コンポーザー。自信のある作品を5曲以内。作成環境と作成期間を明記して、デモテープにして送ってください。スコアやロムでなく、必ずカセットテープのかたちでお願いします。

なお、どの職種でご希望の方も、8ミリフィルム、旧型パソコンなどの特殊なメディアおよび郵送の困難なものでの応募は無効です

募集の締切りは、1996年5月15日（消印有効）です。応募資格は、20歳以上のゲームソフトの制作およびCGの制作経験者。勤務地は、京都、東京、由梨のいずれかでご希望に応じます。また、就労条件については、任天堂本社規定を基礎にして、厚遇します。

応募に必要なもの ❶一般履歴書（写真貼付） ❷参加作品歴と、その業務歴（1作品名 2各作品ごとの担当職種（役割） 3自己分担の割合パーセンテージで表記） ❸作品（各職種によって提出形式が異なります） ※応募の秘密は厳守します。また、電話でのお問いあわせはお断りいたします。※書類審査の後に、面接の日時をご連絡いたしますので、確実な連絡先を記入してください。

チームで応募をして独立をお考えの方は、相談に応じますので、そのむね明記のうえ代表者名で応募してください

応募書類・作品の宛先は、〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地 任天堂株式会社 人事本部

Nintendo

CG Diseñador: Mande fotos o grabe un video de aquellos proyectos en los que esté trabajando o haya trabajado, escribiendo claramente su ambiente y período de trabajo.

requerimos de su ayuda. Debe ser una persona muy responsable y decirnos con cuánto porcentaje del desarrollo de un juego (en su área) se puede responsabilizar.
El anuncio en sí, sólo habla de un juego, pero lo importante en este caso no es el juego (o juegos) que este equipo pueda realizar, lo importante es tener conciencia que, aunque Nintendo tiene una gran cantidad de equipos productores de videojuegos todavía necesitan más gente, pues se encuentran trabajando a todo lo que dan para sacar más y mejores juegos para sus 3 sistemas que tiene en el mercado actualmente, y por si fuera poco, también para el Nintendo 64 que cada vez está más cerca. ¡Por cierto!, esto no venía en el anuncio, pero nos enteramos que Nintendo tiene planeado este juego para el DD (Disk Drive), o sea, que ya hay tres juegos anunciados para este formato (Legend of Zelda, Dragon Quest VII y Super Mario RPG) y los 3 son tipo RPG/aventura.
Si querías presentar tu solicitud, no te angusties, necesitabas también 100% del dominio de japonés.
Por cierto, ya que estamos hablando de trabajo, te comentaremos acerca del rumor de un nuevo sistema portátil de Nintendo (el cual mencionamos en nuestro número anterior) que se supone que será de 32 Bit y tendrá una pantalla a color. Pero ahora los nuevos rumores dicen que este sistema está ya casi listo y que a lo mejor se muestra en el E3. Nosotros hemos tratado de obtener información por parte de Nintendo, pero ellos no dicen nada al respecto y ya que todo mundo se encuentra dando sus predicciones, ahora va la nuestra sobre este sistema: Se habla de él en el E3 y se dice que estará próximamente disponible pero no se da una fecha exacta, después de algún tiempo se dice que será mostrado en el Shoshinkai, se muestra en este evento y se dice que la fecha de venta simultánea en Japón y EU sería en diciembre de este año; a principios de noviembre se retrasa su salida al 21 de marzo del 97 en Japón y para Mayo de ese año en América.... esta es nuestra predicción y cualquier parecido con algún otro sistema de la misma compañía es mera coincidencia.

Eventos

Previo al E3

EXPO

LOS ANGELES '96

Todo es cuestión cronológica, para nosotros es un previo lo que les vamos a dar pues todavía falta un mes para irnos (ya sabes, para la revista hay que tener la información tiempo antes) pero para ti el E3 se llevó a cabo el mes pasado en la ciudad de Los Angeles y para el siguiente mes te tendremos nuestro ya acostumbrado reporte, mientras tanto te daremos un ligero avance de algunas cosas que se mostrarán ahí. Hay que recordar que las compañías siempre se esperan a este evento para hacer sus anuncios más importantes (como el caso de Nintendo) pero ya hay algunas noticias de las cosas que veremos ahí.
Primero algunos de los juegos:

Título	Licenciatario	Sistema
Super Kirby´s Adventure	Nintendo	SNES
Ken Griffey Jr. Winning Run	Nintendo	SNES
Panel de Pon *	Nintendo	SNES
Mohawk & Headphone	THQ	SNES
1996 Olympic Games	THQ	SNES
NHL 96	THQ	GB
Toy Story	THQ	GB
1996 Olympic Games	THQ	GB
Battle Zone/Super Break Out	THQ	GB
Urban Strike	THQ	GB
Marvel Super Heroes	Capcom	SNES
Street Fighter Alpha	Capcom	SNES
Guy Ferd	Capcom	SNES
Whizz	Titus	SNES
Incantation	Titus	SNES
Realm	Titus	SNES
Oscar	Titus	SNES
Dragonheart	Acclaim	SNES
M Morphin Power Rangers 4	Bandai	SNES
Max Voltage	Konami	SNES
Mortal Kombat Ultimate	Williams	SNES
NBA Hang Time	Williams	SNES
FIFA Soccer 97	Electronics Arts	SNES
Madden 97	Electronics Arts	SNES
Lufia II: The return of the Sinistrals	Natsume	SNES
Mission: Impossible	Ocean	GB
Mission: Impossible	Ocean	SNES
Worms	Ocean	SNES

*Nombre provisional

Como dijimos ésta sólo es una lista preeliminar de lo que algunas compañías han anunciado, ya comentamos que seguramente se va a hacer grande con las noticias que nos vamos a traer de allá pues la compañías dan bastantes sorpresas en estos eventos (como Nintendo, que en los últimos eventos ha mostrado al menos 4 títulos sorpresa para SNES). Como podrás ver, dentro de esta lista hay muchos juegos que son bastante buenos, tal es el caso de las dos traslaciones de Williams de sus juegos de Arcade, los tres títulos (anunciados) que mostrará Capcom y de los que sobresalen Street Fighter Alpha (mejor conocido en nuestro país como SF Zero) y Marvel Super Heroes: Thanos Quest (nada que ver con la versión de Arcade), la cuarta versión de los Power Rangers para SNES por parte de Bandai o el juego Incantation de Titus, que está basado en los Incas.

Ahora sí: Agarra tus calcetas del futbol, tu jabón de pasta (de ese que despelleja las manos) y vámonos al lavadero del Nintendo 64. Ahora antes del evento se han dejado oír una gran cantidad de rumores acerca del sistema que te vamos a comentar y ya en nuestro siguiente ejemplar nos estaremos burlando de ellos o podríamos estar confirmando la noticia, así que empecemos:

Antes del evento llegó a nuestros oídos la versión de que Titus se encontraba trabajando en un proyecto para el N64, en este caso decidimos ponernos en contacto con ellos y nos comentaron: "Sí, pero se supone que es un secreto" así que éste es uno de los rumores que pudimos confirmar antes de ir para allá; otros rumores, por ejemplo, hablan de que Namco puede estar desarrollando un juego para el N64, esto porque alguna vez esta compañía comentó estar interesada en desarrollar uno de sus títulos de Arcadia para el N64, pero Nintendo no dice nada al igual que Namco, quien ya no ha hecho algún comentario al respecto. Otros rumores sugieren que Nintendo ya está trabajando en 2 juegos, uno de ellos es un Puzzle de nombre Tetrisphear desarrollado por una compañía de nombre H2O Entertainment, el otro es Donkey Kong Country 64, que -como un comentario al margen- no sería muy difícil, pues la gente de Rare prácticamente ya lo tiene hecho, ya que las rutinas de movimientos de los personajes y enemigos de la versión de 16 Bits se pueden usar (las originales). Otra cosa que no sería difícil es que ID Software esté trabajando en su "retrasadoigualqueelNintendo64" juego Quake pues ya sabe qué onda con este sistema gracias a la versión especial de Doom que saldrá (aunque bien a bien no sabemos si realmente sea ID quien esté haciendo la adaptación, pues Williams nunca lo ha dicho, sólo lo ha sugerido). También se dice que Konami puede estar trabajando en la versión de "International Super Star Soccer" para el N64 (si es cierto, se van a dar un buen agarrón el FIFA de EA y el ISSS de Konami). Y ya para terminar con todo este comentario te diremos que algunas de las compañías del "Dream Team" pueden estar preparando otros juegos además de los que han anunciado, en este caso sería: Williams con Area 51, NBA Hang Time, Robotron 64 y War Gods. Acclaim con Frank Thomas Big Hurt Baseball y Electronic Arts con Madden NFL Football. Como dijimos anteriormente todos estos son rumores y hasta que regresemos te contaremos toda la verdad.

Y por último CAPCOM de Japón anunció que ya están trabajando en el tan esperado y ya casi olvidado Street Fighter 3, como te podrás imaginar, no dijeron nada más.

Novedades Internacionales

Esta noticia es bastante interesante y te la presentamos para ver qué opinas al respecto: Bandai de Japón está planeando la salida de un sistema para hacer sus cartuchos a mitad de precio que un cartucho normal (y hay que recordar que últimamente los cartuchos en Japón han bajado de precio), este sistema es una especie de Super Game Boy pero con la entrada para dos pequeños cartuchos y se dice que posiblemente el nombre para este sistema sea "Sufami Turbo". Se habla de que este sistema ofrece una gran gama de posibilidades pues uno de los cartuchos funciona como "Game Cassette" donde están los datos del juego y el otro es el "Data Cassette" que es como un ayudante. Lo interesante es que dicen que estos cassettes no se comprarán en pares y algunas veces se podrán intercambiar con otros juegos; o llevarte tus datos al "Sufami" de otro cuate y presumirle tus logros en un RPG, por ejemplo. Este sistema no está previsto que salga aquí en América, pues Bandai no saca tantos juegos en este continente como en Japón, pero nos pareció algo interesante para que lo conocieran.

En Japón ya se planea la salida de dos juegos junto con este sistema.

A continuación más códigos para este juego:

Con este código podrás ver el final del juego

Select, ◄, ►, L, R, ◄, ►, Select

Con estos códigos podrás aumentarte una vida, el primero sólo lo puedes usar una vez y el segundo las veces que quieras.

Select, ◄, Select, ►, Select, ◄, Select, ►, ◄, Select, ►, Select, ◄, Select, ►, Select.

Este otro código te dará un continue, el primero sólo lo podrás usar una vez y el segundo te dará un continue cada vez que lo ejecutes.

Y, Select, Y, B, X, B, X, B.

A, Select, A, B, X, Y, X, Y.

Al ejecutar el siguiente código Jim desaparecerá y para donde muevas el control podrás ver el mapa, así sabrás qué es lo que te espera en cada nivel.

Select, Select, Select, Select, Select, Select, Select, B.

Para obtener invencibilidad pon el siguiente código.

A, A, X, A, ◄, ►, ►, ◄.

Este código te evitará la molestia de venir empujando la bomba en el nivel "Flyin´ King", pues al ejecutarlo ésta aparece junto a ti.

X, X, X, X, B, B, B, B.

Con este código entrarás a una pantalla en la que podrás activar varias de las funciones que dimos anteriormente.

Select, ◄, ►, A, X, X, ◄, ►.

Si usas este código en el nivel "Villi People" obtendrás gratis 81 Metal Worms con los que podrás ganar muchos premios en la trivia.

A, B, A, B, A, B, A, B.

Hace varios números hablamos de un truco para hacer aparecer el Sound Test y una opción rara llamada "Cheat Mode" en este juego y en esa ocasión nos preguntamos ¿Y esto, para qué sirve?. Bueno, pues ya hemos averiguado qué onda con esto por lo que les daremos un par de códigos, pero antes recordaremos cómo se hace el primer truco por si alguien no tiene esa revista (sí, ya saben: nuestro pretexto de siempre).

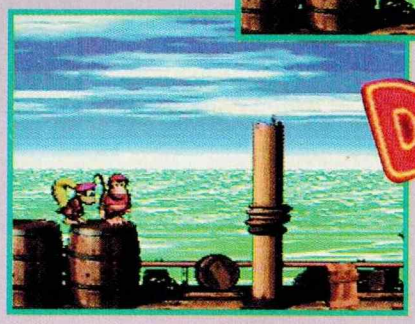
Para empezar, este truco tendrás que hacerlo en un archivo nuevo, así que si tu curiosidad es muy grande y tienes los 3 archivos ocupados tendrás que sacrificar uno.

Ahora, señala la opción de "Two Play Contest" y ahí marca 5 veces hacia abajo, en tu control pad, si lo haces bien aparecerá la opción de "Sound Test", después repite la operación (ahí marca 5 veces hacia abajo, en tu control pad) y así harás aparecer la opción de "Cheat Mode".

Ahora, señalando esta opción presiona la siguiente secuencia:

B, A, ►, ►, A, ◄, A, X

Si lo haces bien oirás a Diddy y a Dixie hacer un sonido y con esto ya no aparecerán Barriles DK en el juego (de esos de los que rescatas a Dixie o Diddy).



DIDDY'S KONG QUEST

Otro código es el siguiente: señalando la opción de "Cheat Mode" presiona la siguiente secuencia:

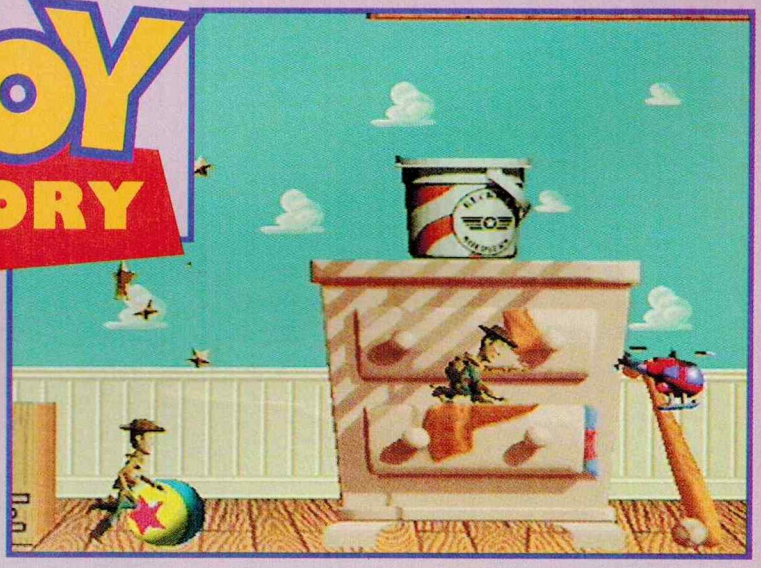
Y, A, Select, A, ▼, ◄, A, ▼.

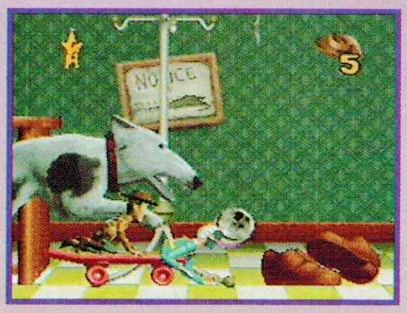
Esto te permitirá empezar con 50 vidas de reserva.

TOY STORY

Seguramente tu has tenido algunos problemas con este juego, ya que no es muy fácil, pero por si ya estás muy desesperado, a continuación te daremos un truco que te ayudará mucho.

En la primera escena avanza hasta que llegues al mueble que se ve en el mapa (donde está la cubeta con los soldados de plástico), ubícate en el cajón de abajo, exactamente debajo de la cubeta de los soldaditos (tal como se muestra en el mapa) y ahí agáchate por unos 6 ó 7 segundos, si lo haces bien verás que la estrella donde se muestra tu energía comienza a girar.





Ahora, si te golpea algún enemigo Woddy se quejará pero no perderá nada de energía. Para saltarte de nivel simplemente tendrás que presionar Start para poner pausa y después presionar Select.

GAME VISTAZO A: FIFA 96 SOCCER

La Tierra ha sido invadida por fuerzas malignas y para poder salvarla existe un poderoso comando que está dispuesto a todo con tal de que la Tierra esté tranquila. Bueno, casi a todo, ya que no soportan perderse un partido de futbol... y con esta adaptación para el Super Game Boy, van a estar muy entretenidos. ¿Qué? ¿Pensaste que nos habíamos equivocado de introducción? Ya nos imaginamos, de seguro dijiste "¿Y 'ora, estos ya se volvieron a equivocar?". Pues ya ves que no, pero mejor vamos a lo que nos importa que es este Gamevistazo.

Primero que nada, esta adaptación tiene 216 equipos, o sea 21 equipos menos que la versión de SNES y si no nos crees, compara la tabla:

Como puedes ver, quitaron 3 Ligas en el GB y le agregaron 3 equipos a la Liga Mundial y 16 a la Americana. Los 3 equipos nuevos de la Liga Mundial son equipos de Súper Estrellas y los otros 16 equipos, pues son Americanos, pero de esos 16 hay 2 que vale la pena destacar: México y Guadalajara.

LIGA	SNES	GB
MUNDIAL	54	62
AMERICANA	6	22
BRASILEÑA	16	16
INGLESA	22	22
FRANCESA	20	20
ALEMANA	18	18
ITALIANA	18	18
MALASIA	16	--
HOLANDESA	18	18
ESCOCESA	10	--
ESPAÑOLA	20	20
SUECA	14	--
TOTAL	237	216

¡Qué bonito! pero existe un pequeño detalle. Esta adaptación no cuenta con los nombres originales de los equipos. ¡Qué poca... suerte! Por fin ponen a un equipo de la Liga Mexicana, pero sólo su nombre.

Algo que conserva esta versión es la opción de seleccionar el idioma que domines de entre los 4 que hay: Español, Inglés, Francés y Holandés.

Puedes jugar un partido de Liga, de Play Off o Torneo con cada una de las 9 Ligas que trae el juego.

Desafortunadamente, el cartucho no trae batería y si quieres llegar a ser campeón, tendrás que jugar todo el campeonato.

Otra de las cosas que contiene es el menú antes de comenzar el partido. Aquí eliges:

COBERTURA DEL EQUIPO

ESTRATEGIA

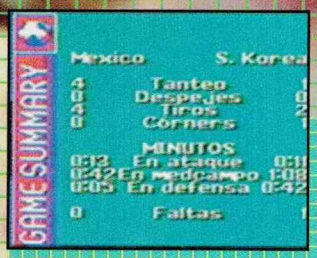
FORMACION

ALINEACION

OPCIONES

Donde puedes activar y desactivar las lesiones, off-sides, las tarjetas y hacer ajustes del reloj y porteros.

Otra cosa que no conserva, es la opción de práctica, donde podías entrenar los tiros de esquina, pases y penalties. Tampoco trae repetición instantánea.

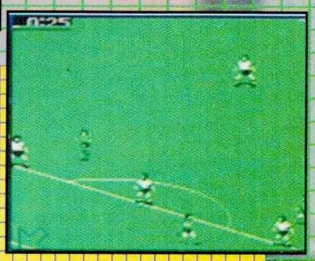


Esta adaptación está muy bien hecha para el Super Game Boy, ya que aprovecha todas sus ventajas, excepto que se pueda jugar de 2 personas de forma simultánea.

Sí conservó las opciones de Resumen de Juego, Tanteo y Faltas, donde puedes ver cómo va tu equipo, el tiempo de posesión del balón, quién anotó los goles y los amonestados.

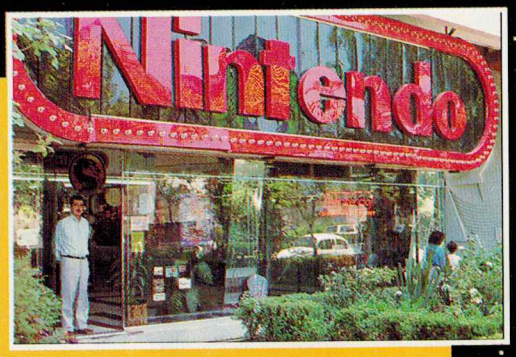
De vez en cuando, cuando estás jugando y hay muchos jugadores en pantalla hay algunos que desaparecen por momentos.

Esta adaptación de la versión de SNES a GB tiene sus puntos buenos y puntos malos. La falta de batería y la existencia de passwords dejan mucho que desear, sin mencionar los nombres de los jugadores. Por otro lado, los colores y la gran cantidad de equipos hacen al juego algo muy rico en contenido. Sólo podemos decirte que lo pruebes y tomes tu decisión.



Ninte

FRANQUICIAS AUTO



INSURGENTES

VENTA
RENTA
SERVICIO
CINEMA NINTENDO

Tel:687-73-59

PERICENTRO

VENTA
RENTA
SERVICIO

Tel:557-17-65

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

CONTROL SET CON CARTUCHO SORPRESA

SUPER MARIO RPG

MARVEL SUPER HEROES

TOY STORY

KEN GRIFFEY JR.

VIRTUAL BOY

VIRTUAL BOY CON MARIO TENNIS

TETRIS 3D

NESTER'S FUNKY BOWLING

WATERWORLD

WARIO LAND

endo®

IZADAS NINTENDO

TEPEYAC

VENTA
RENTA
SERVICIO

Tel: 759-01-11

TALLER DE LUIGI

VENTA
SERVICIO

Tel: 592-68-77

GAME BOY

TOY STORY

POCAHONTAS

METROID II

PLAY IT LOUD
+ uno de estos cartuchos:
-YOSHI
-YOSHI'S COOKIE
-WARIO LAND

NINTENDO 64

PROXIMAMENTE

CRUIS'N USA

KILLER INSTINCT 64

PILOTWINGS 64

STAR WARS:
SHADOWS OF THE EMPIRE

STAR FOX 64

SUPER MARIO 64

Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

SUPER MARIO RPG

1

Si no mal recordamos es la primera ocasión en la que un juego RPG ocupa el primer lugar de popularidad en esta lista. Definitivamente este es un súper juego del cual les daremos tips y estrategias en nuestros próximos números.

TOY STORY

2

Este difícil juego sigue instalado entre los tres primeros lugares de popularidad, seguramente al igual que el otro juego de Disney, la licencia le ayuda mucho. Si aún tienes problemas para terminar este juego, aquí te daremos un par de Tips que te ayudarán.

POWER PIGGS OF THE DARK AGE

3

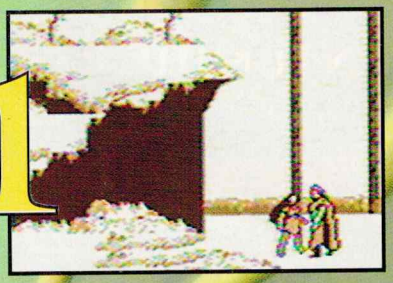
Al contar con una nueva administración, Titus ha dejado su antigua costumbre de anunciar un juego y sacarlo al año (¡si bien le iba!). Una muestra de eso es este juego el cual sacaron rápidamente. En el siguiente número tendremos un análisis del mismo.

4.- REVOLUTION X
5.- EARTHWORM JIM 2
6.- YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO WORLD 2
7.- PREHISTORIK MAN
8.- MEGA MAN X3
9.- COLLEGE SLAM
10.- FINAL FIGHT 3

GAME BOY

POCAHONTAS

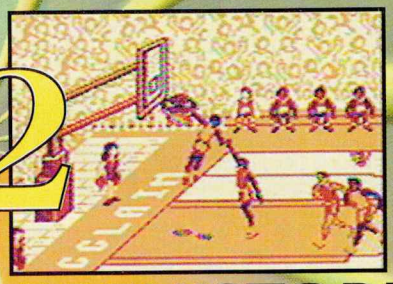
1



El mes pasado este juego estaba ubicado en la posición no. 4 y ahora lo tenemos en primer lugar de popularidad, seguramente la licencia le ayuda mucho. Checa el análisis que tenemos del juego en este número para que sepas un poco más.

COLLEGE SLAM

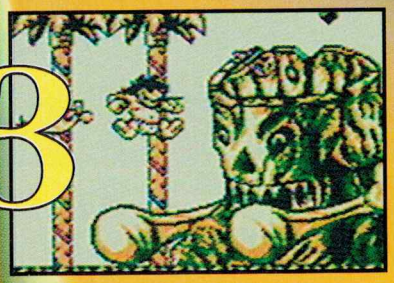
2



Bueno, ahora Acclaim tiene dos series de juegos demasiado parecidas entre ellas, la primera es ésta que se encuentra en segundo lugar de popularidad y la otra es la de NBA Jam, que como ya comentamos, misteriosamente se quedó con la licencia que originalmente era de Williams.

PREHISTORIK MAN

3



En este número estamos presentando un análisis de este juego que a pesar de no ser tan bueno como su "hermano mayor" tiene muchos puntos a su favor que lo sacan adelante. A este también le hace falta un truco para seleccionar nivel como el que tiene la versión de SNES.

4.- TOY STORY
5.- KILLER INSTINCT
6.- TETRIS BLAST
7.- MORTAL KOMBAT III
8.- CUTTHROAT ISLAND
9.- DEFENDER / JOUST
10.- VEGAS STAKES

CLASICOS NINTENDO

1 EARTHWORM JIM SNES

Este juego es bastante bueno, se podría decir que es considerado uno de los mejores juegos que hayan salido para el SNES y eso que su secuela es aún mejor. Si de casualidad te preguntas si la gente de Shiny está preparando algo por el momento, la respuesta es: desafortunadamente no.

2 COOL SPOT SNES

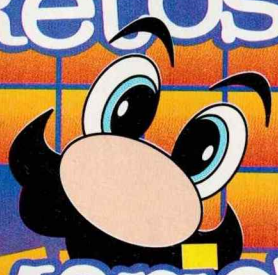
Este juego aunque no hizo demasiado ruido, es bastante bueno y muy divertido. La animación, los gráficos y la música son muy, muy buenas, quizá lo único malo es que en algunas partes se vuelve un poco monótono.

3 STAR FOX SNES

Star Fox es uno de esos juegos tú agarras, lo juegas, lo dejas de jugar algunos meses y cuando lo vuelves a agarrar te sigue pareciendo muy entretenido. ¿Que pasará con la secuela de este juego? Si Nintendo cumple lo que dijo hace tiempo, seguramente lo veremos en el próximo reporte del E3.

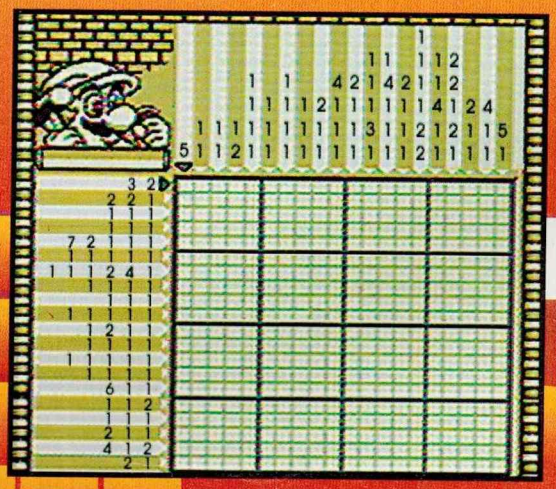
4.- KIRBY'S DREAMLAND 2 GB
5.- CONTRA III: THE ALIEN WARS SNES
6.- SUPER MARIO BROS. 3 NES
7.- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST SNES
8.- CHAVEZ SNES
9.- FLASHBACK: THE QUEST FOR THE IDENTITY SNES
10.- FATAL FURY SPECIAL SNES
11.- SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS GB

Retos



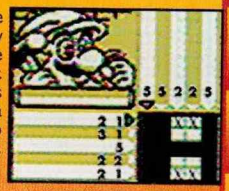
Mario's Picross

Muy bien, este mes decidimos portarnos algo crueles y reproduciremos este Picross que es bastante difícil. El culpable de este problema es Israel López Escutia (de Ecatepec de Morelos) y el personaje que aparece en él es bastante conocido de todos. Por cierto, si tú quieres mandar algún Picross trata de que tenga la misma medida que el cuadro de abajo (20 x 20 cuadros) pues hemos recibido muy buenos trabajos, pero es bastante difícil ajustarlos a esta medida.

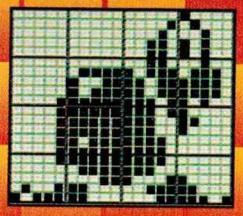


INSTRUCCIONES:

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



Solución al reto del mes de Abril

KOOPA TROOPA

(Solución en el número de Julio)

RESET

Aquí estamos como cada mes con un ligero avance de lo que encontrarás en el siguiente número de nuestra revista, échale un ojo y encontrarás cosas muy interesantes.

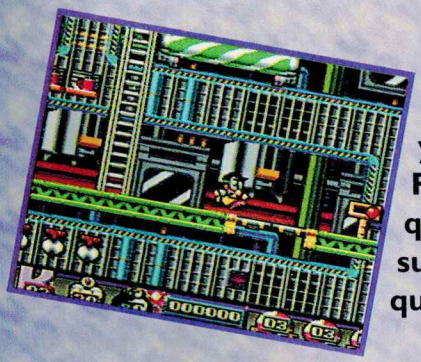
REPORTE DEL E3

¿Cuáles son los juegos que estarán disponibles para la segunda mitad del '96?, checa en nuestro reporte, como cada año, todo lo nuevo que viene para el SNES, GB, Virtual Boy y claro está, lo nuevo que viene para y con el Nintendo 64. Te aseguramos que te llevarás bastantes sorpresas.

SUPER MARIO RPG

NINTENDO / SNES

Si tienes problemas para encontrar un Item, eliminar a un jefe, encontrar algún cofre secreto o simplemente ya no sabes qué hacer, no te preocupes: A partir de nuestro siguiente número tendremos tips y estrategias de este gran juego que tiene muchísimos detalles y cosas por descubrir.



Para el próximo mes analizaremos 2 juegos de Titus para el SNES, el primero es un Puzzle de nombre Sink or Swin y el otro es un raro pero entretenido juego de nombre Power Piggs of the Dark Age. Aquí el héroe es un cerdo que ataca a sus enemigos con su espada, unas donas y con su trasero; así que tú dirás si es raro o no. Conoce todo lo que tiene este juego en nuestro siguiente número.

Además terminaremos con los últimos dos episodios de Doom. Así podrás saber dónde están esos cuartos secretos llenos de armas y algunos Tips para que tu lucha contra los monstruos sea mucho más fácil.

Además, como en todos los números tendremos secciones clásicas como Dr. Mario, S.O.S., Mariados y muchas sorpresas más, como es nuestra costumbre.

(Spinning Clothesline) ataques mortales. Quiere derrotar a Guile, quien representa para su casa (La Unión Soviética) el rival tradicional de los Estados Unidos. Su sueño es golpear a Guile en la Gran Pelea. En su tiempo libre le gusta luchar con osos.

Fecha de nacimiento: 6-1-56
Altura: 2.13 mts.
Peso: 172.37 kg
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Luchas y Baile Ruso
Odios: Fire Ball, Sonic Boom, Yoga Fire, etc.

NO SABÍA QUE TÚ PUDIERAS ...

USAR TÉCNICAS DE LUCHA

CREO QUE TE ...

MENOS-PRECIÉ

BOOMF

NACÍ EN LA TIERRA DE LA LIBERTAD SOY LIBRE DE USAR LAS TÉCNICAS QUE QUIERA.

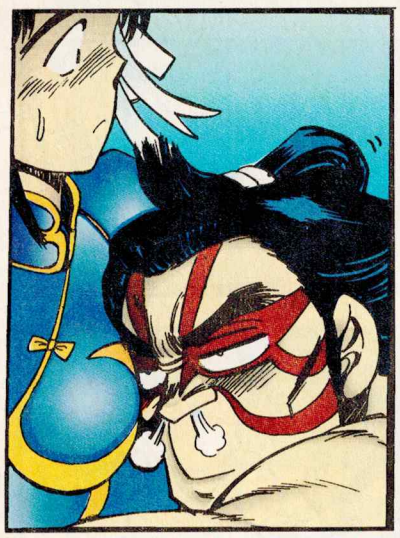
EL GANADOR EN 20 MINUTOS Y 50 SEGUNDOS ES GUILE!!

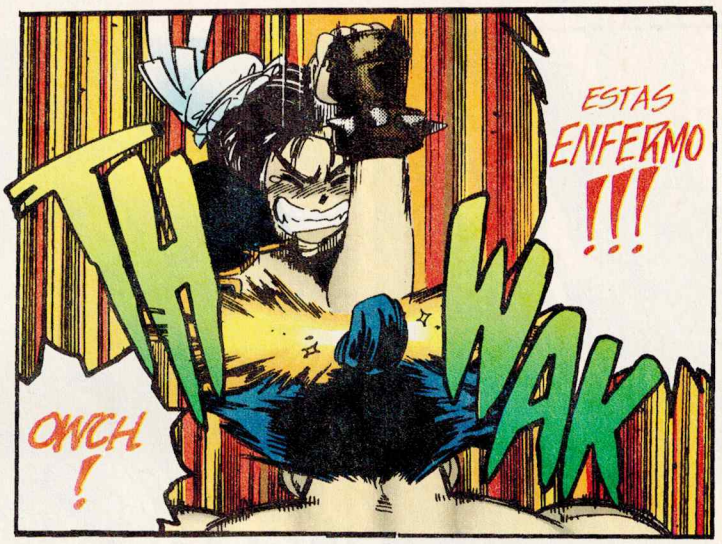
DHALSIM

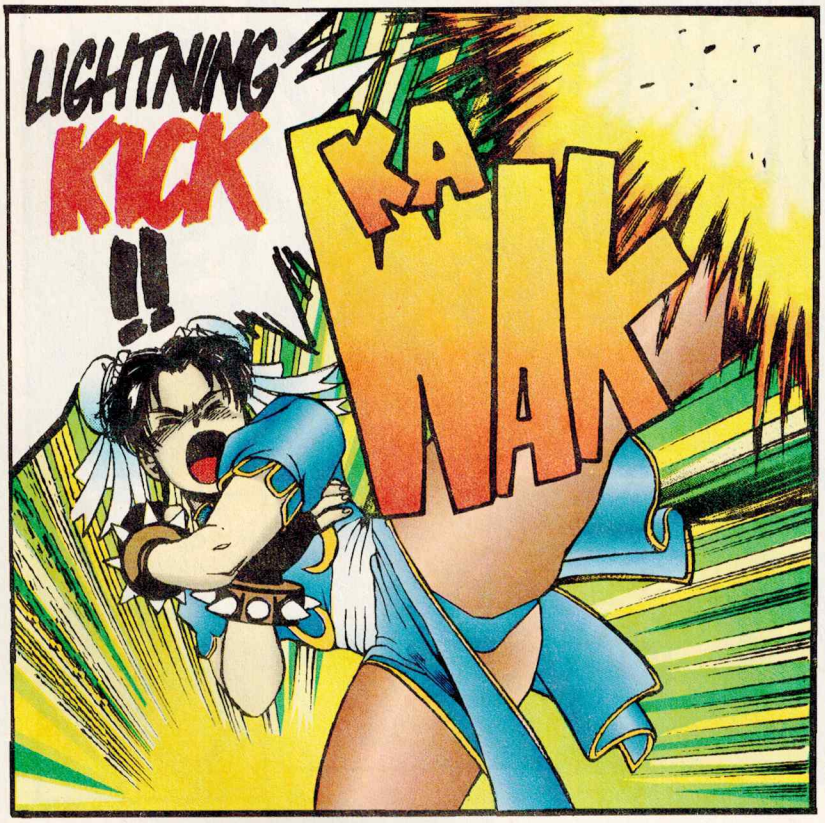
Sobre el curso de su vida, Dhalsim ha enfermado para unificar su mente, cuerpo y alma a través de la disciplina de la Yoga. Ahora como él se acerca a su meta, Dhalsim debe analizarse y a sus conocimientos antes de que él pueda alcanzar un estado de conciencia muy alto. Dhalsim está intentando

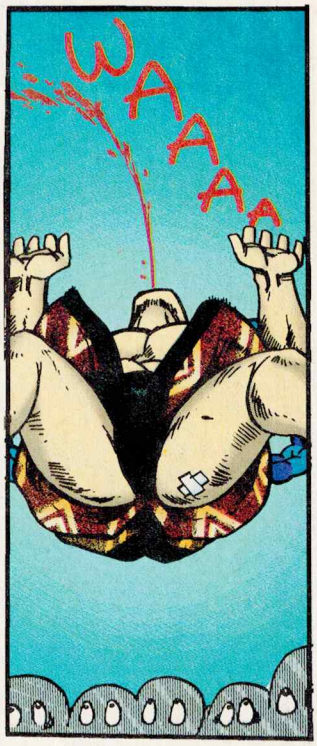
ganar el torneo de peleadores callejeros en Shad con el objeto de usar el dinero para salvar a los niños que están muriendo de hambre en su país, La India.
El tiende su cuerpo dentro del mundo de el Dios Asura y puede pelear con ataques como The Yoga Flame.

Fecha de nacimiento: 11-22-52
Altura: 1.77 mts.
Peso: 48.540 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones: Curtir y la Meditación
Odios: Los dulces







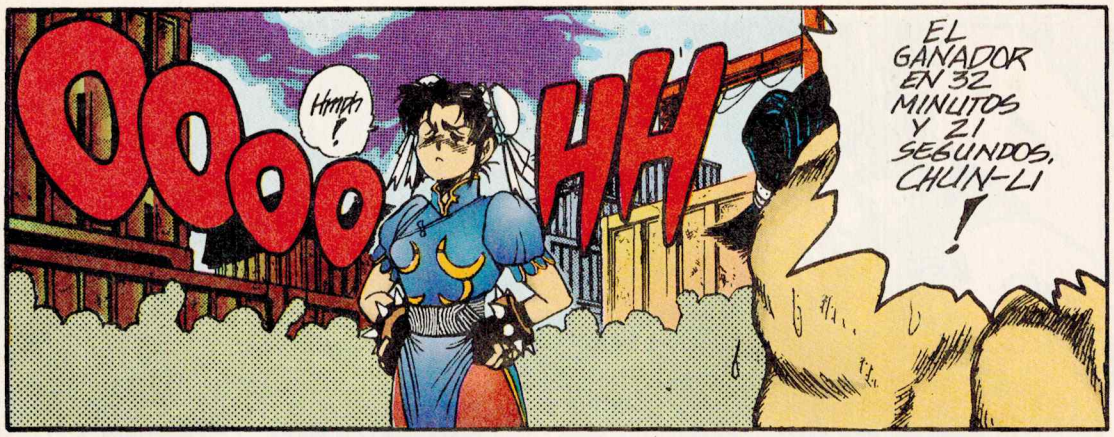


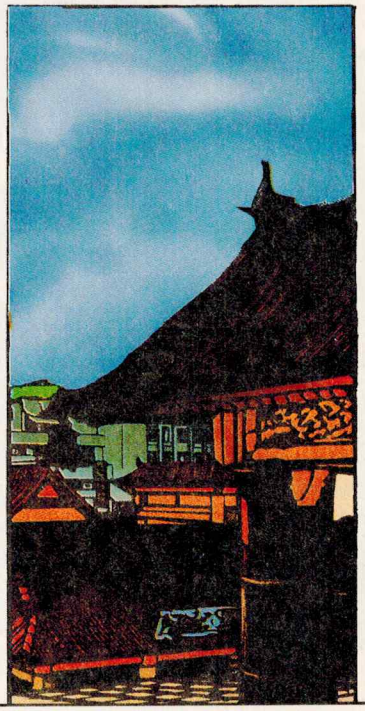
BLANKA

Aunque él no está atento a esto, su nombre real es Jimmy. Cuando niño se perdió en un accidente aéreo y él creció en las profundidades de la lluviosa selva brasileña. Al pasar de los años muchos rumores han surgido acerca de cómo fue la mutación de Blanka en esa forma. La gente piensa que

recibió una descarga de anguilas eléctricas o criado por lobos, pero la verdad es mucho más obscura de lo que la gente pueda imaginar. El tomó parte de Shadowlaw, y cuando Balrog fue derrotado por Ryu, Blanka trató de tomar su lugar como uno de los 4 reyes de Shadowlaw.

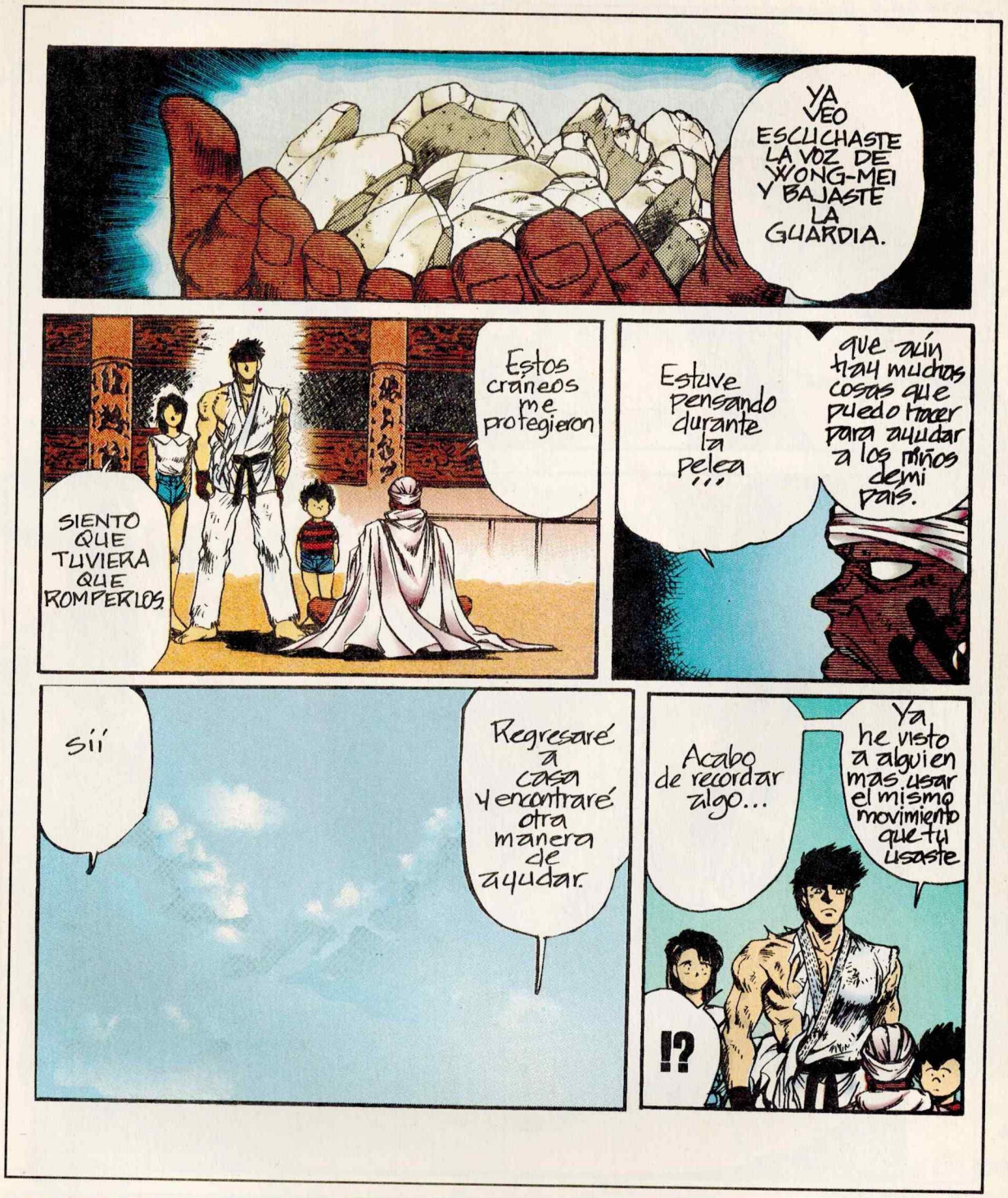
Fecha de nacimiento: 2-12-66
Altura: 1.93 mts.
Peso: 118.85 kg
Tipo de Sangre: B
Aficion: Su madre
Odios: Las hormigas





E. HONDA

El gran campeón Yokozuna de la pelea mundial de Sumo, 3 años atrás E. Honda de repente se fue a buscar al más grande oponente. Entre sus ataques están el Hyaku-retsu-hari-te (Hundred Hand Slap), y The Super Zutsuki (Sumo Head Butt).



El odia a los indecisos. Su sentir es que "Un hombre debe perseguir agresivamente a la mujer que ama" es la parte fuerte de su carácter intrépido. Su ambición es ganar la Gran Pelea y demostrarle al mundo el poder dinámico y maravilloso de la pelea del Sumo.

Fecha de nacimiento: 11-3-60
Altura: 1.85 mts.
Peso: 160.120 kg
Tipo de Sangre: A
Aficiones: La Natación y el Sumo.
Odios: Los indecisos

Creo que su nombre era...

TE NOMBRO SEÑOR DE SHADOWLAW!

YA HAS SIDO HONORADO...

KEN!

CHUN-LI

Cuando el padre de Chun-Li, un investigador anti-drogas, lo secuestraron, ella siguió las pistas hacia la base principal del Cartel Internacional de Drogas "Shadowlaw" en Shad. Ella se convirtió en investigadora como su padre y se ocupó de buscar al nuevo narcótico.

Continuará

¡LOS MARCIANOS LLEGARON YA!

¡Y entraron por la tele para robarle su Quik a nuestros amigos!

Ayúdalos a recuperarlo encontrando una de las 5 palabras secretas, muy pronto sabrás como usarla.

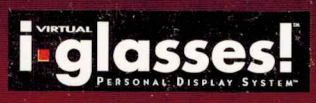
Nestlé

Quik®

DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO

TOMALO CON LECHE

VEN Y CONOCE LA NUEVA DIMENSION



HUAUCHINANGO

MATAMOROS No. 9
HUAUCHINANGO, PUE.

AGUASCALIENTES II

C. COMERCIAL VILLA ASUNCION
AGUASCALIENTES, AGS.
TEL. 91(49) 13-63-02

COYOACAN

MERCADO COYOACAN
LOCAL No. 15
TEL. 659-57-91

VERACRUZ I Y II

PLAZA MOCAMBO
LOCAL G-28 Y F-18
TEL. 91-29-22-12-15

IZCALLI

MULTIPLAZA D-2
EDO. DE MEXICO. C.P. 54750
TEL. 871-51-98

EL TIANGUIS

INSURGENTES
SUR No. 3728
LOCALES F-12 Y F-13
DEL. TLALPAN

MEAVE II, III, IV

PLAZA MEAVE
P.B. LOCALES B-40, A-58 Y B-43
MEXICO, D.F.
TEL. 5-18-09-73

PERICOAPA

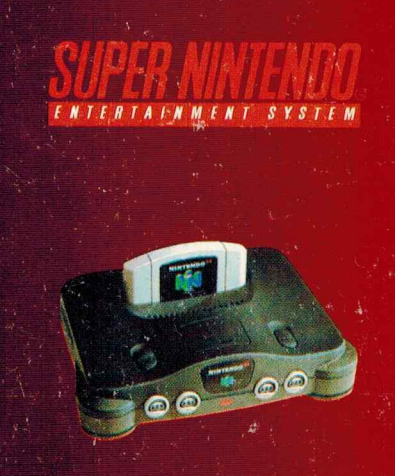
LOCALES W-98 Y W-99,
MEXICO, D.F.
TEL. 678-13-70

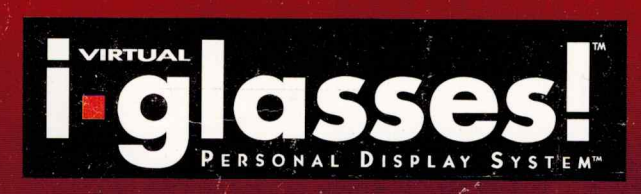
PERICOAPA II

LOCALES W-38 Y W-39
MEXICO, D.F.
TEL. 678-13-70

AZCAPOTZALCO

PLAZA AZCAPOTZALCO
LOCAL 1 PLANTA ALTA





TIPS TEL. 91(5) 355-60-37

COMPRAMOS VIDEO JUEGOS USADOS COMUNICATE

MAS GASTOS DE ENVIO